

SUPERCONCURSOS
¡¡MÁS DE 100 PREMIOS!!

- 40 SUPER-BIKES RIDING CHALLENGE + 2 MINI MOTOS + 2 CASCOS
- 20 ULTIMATE GHOSTS'N GOBLINS
- 20 ATELIER IRIS 2 + 20 PREMIUM BOXES

8 420565 092005 00069

GTA Vice City Stories / Naruto / Canis Canem Edit / Rule Of Rose y más...

¡¡GUÍA COMPLETA CON LAS 50 MISIONES DE GANGS OF LONDON!!

CONVIÉRTETE EN UN KND



Entra en www.CartoonNetwork.es y podrás conseguir 30 lotes de regalos compuestos por camisetas, mochilas y relojes de Código: KND.

Además, no te pierdas los días 14 y 15 de octubre, el Maratón de Código: KND en tu canal favorito.

CN
CARTOON NETWORK™

Disponible en: Digital+, Ono, Telecable, Imagenio, R, Jazztelia TV y Wanadoo TV.

Editorial

STAFF

GRUPO ZETA

FUNDADOR: **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

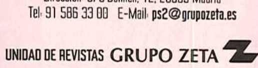
Presidente: **Francisco Matosas**
Vicepresidente Ejecutivo: **Antonio Asensio Mosbah**
Consejeros: **Josep María Casanovas, Serafín Roldán y Jesús Castillo**
Secretario: **José Ramón Franco** Vicesecretario: **Enrique Valverde**
Consejero Director General: **Jesús Castillo**
Director Editorial y de Comunicación: **Miguel Ángel Liso**

Director General de Revistas: **José Luis García**

Comité Editorial: **Josep María Casanovas, Antonio Franco, Miguel Ángel Liso, Jesús Maraña, José Oneto y Jesús Rivasés**

Director General de Servicios Corporativos: **Conrado Carnal**
Director General de Prensa: **Román de Vicente**
Director General de Distribución: **Vicente Leal**
Director General de Libros: **Juan Pascual**
Directora General de Promociones y Marketing: **Marta Ariño**

REDACCIÓN
Director: **Marcos García Reinoso**
Diseño y Dirección de Arte: **Ugo R. Sánchez**
Redactor Jefe: **Bruno Sol**
Redacción: **Roberto Serrano Martín, Ana Márquez Salas (Playstyle), Daniel Rodríguez Martín, Pedro Berruezo Padilla**
Maquetación: **José Luis López Ibáñez, Ángel Ibáñez Espinosa, Francisco Caballero**
Colaboradores: **Lázaro Fernández, Natalia Muñoz, Carlos Burdalo, Joaquín Torán, Isabel Garrido, Rafa Notario, David Castaño**
Sistemas Informáticos: **Javier Rodríguez**
Dirección: C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00 E-Mail: **ps2@grupozeta.es**



Director General Adjunto de Revistas: **Carlos Ramos**
Director Editorial y de Expansión de Revistas: **Oscar Becerra**

Adjunta a Gerencia de Revistas: **Ángela Martín**
Directora de Marketing: **Marisa Casas**
Director de Publicidad: **Julián Poveda**
Director de Desarrollo: **Carlos Silgado**

Jefe de Producto: **Mar Lumbreras**
Director de Producción: **Jordi Omella**
Producción: **Ángel Aranda**
Dirección de Recursos Humanos: **David Casanovas**
Suscripciones, números atrasados y atención al lector:
91 586 33 00 de 9-14 H

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Zona Centro: **Carlos Rodríguez**
Director de Publicidad Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Coordinación de Publicidad: **Mar Sanz**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras (Jefe de Equipo) C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Juan Carlos Baena (Delegado) C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: Jesús Mª Malute (Delegado). Alameda Urquijo, 52, Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: Mercedes Hurtado (Delegada). Tel 653 904 482.
Galicia: Manuel Fojo (Delegado). Tel 981 148 841. Fax 981 148 439

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: IMV GmbH, Karl Heinz Grünmeier, Munich, Tel.: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 439 57 51. **Benelux:** Lennart Axe & Associates, Lennart Axe, Bruselas, Tel.: 32 2 649 28 99, Fax: 32 2 644 03 95. **Suecia:** Lennart Axe & Associates, Caroline Axe, Estocolmo, Tel.: 46 8 661 01 03, Fax: 46 8 661 02 07. **Francia:** MSI Mussel Media, Elisabeth Offergeld, Paris, Tel.: 33 1 42 56 44 22, Fax: 33 1 42 56 44 23. **Italia:** F. Studio di Elisabetta Missoni, Elisabetta Missoni, Milán. Tel.: 39 02 33 61 15 91, Fax: 39 02 33 60 10 40. **Gran Bretaña:** GCA International Media Sales, Greg Corbett, Londres, Tel.: 44 207 730 60 33, Fax: 44 207 730 66 28. **Portugal:** Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa, Tel.: 351 21 385 35 45, Fax: 351 21 388 32 83. **Suiza:** Intermag, Cordula Nebiker, Basel, Tel.: 41 61 275 46 09, Fax: 41 61 275 46 10. **USA:** Publicitas Globe Media, John Moncure, New York, Tel.: 1212 599 50 57, Fax: 1212 599 82 98. **Grecia:** Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Maroussi, Tel.: 00 30 1 685 17 90, Fax: 00 30 1 685 33 57. **Japón:** Nikkei International CRC, Hisayoshi Matsui, Tokyo, Tel.: 81 3 5259 2681, Fax: 81 3 5259 2679. **Singapore:** Publicitas Major Media (s) Pte Ltd, Adeline Lam, Singapur, Tel.: 65 536 11 21, Fax: 65 536 11 91. **Taiwan:** Publicitas Taipei, Noah Chu, Taipei, Tel.: 886 2 2754 3036, Fax: 886 2 2754 2736. **Korea:** Sinsegi Media Inc, Jung-Won Suh, Tel.: 82 2 313 1951, Fax: 82 2 312 7535. **México:** Grupo Prisma, David Nieto Barssé, México, Tel.: 52 55 20 75 00, Fax: 52 52 02 82 36.

Impresión: Rotedic, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid).
Distribuye: DISPESA. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona.
Teléfono: 93 484 66 00 - Fax: 93 232 28 91

Depósito Legal: M.50833-2000
Printed in Spain

PlayStation 2 Revista Oficial es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**

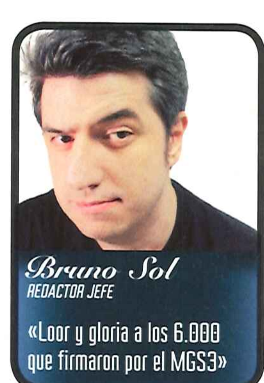
Asociación de Revistas de Información ARI



EL SUEÑO ETERNO

AUNQUE TODO parecía indicar que la, cada vez más deseada, PlayStation 3 pasaría las navidades entre nosotros, un pequeño atisbo de duda planeaba sobre casi todos aquellos que llevamos ya algunos años en este bendito sector. ¿Un lanzamiento simultáneo en Japón, Estados Unidos y Europa? Quizá demasiado bonito para ser verdad. Hace pocos días se hizo el anuncio oficial del retraso de PS3 en territorio PAL. Y, como suele ser habitual en estos casos, el origen de dicha demora han sido los lógicos problemas de producción, en este caso los diodos de láser azul necesarios para equipar la unidad Blu-ray que incorpora PlayStation 3. Es obvio que este acontecimiento ha entristecido a todos los que estábamos pensando alojar en nuestros cálidos hogares la pieza de hardware lúdico más poderosa jamás creada el próximo mes de noviembre. Habrá que esperar hasta marzo de 2007. Desde PlayStation 2 Revista Oficial os proponemos tres argumentos de peso para que esta hibernación activa, sueño eterno o como queráis llamarlo sea más llevadero. El primero de ellos es la asombrosa cantidad de títulos sobresalientes que aparecerán hasta esa fecha en PS2, aprovechando al trescientos por cien su potencial y culminando con broche de oro su ciclo mágico e inolvidable. El segundo, no perdáis de vista a PSP porque va a seguir revolucionando el mundo de las portátiles con software exclusivo de altísima calidad y una línea de hardware que os dejará con la boca abierta. Y tercero, probad las asombrosas demos del DVD y os aseguro que desaparecerán todas vuestras penas, al menos hasta el mes que viene.

Marcos García
» DIRECTOR



Bruno Sol
REDACTOR JEFE
«Loor y gloria a los 6.000 que firmaron por el MGS3»



«Me gusta la Edad de Oro del Pop ¿seguiré siendo joven?»
Ana Márquez



«Me he transformado en la cyber-morsa del amor»
Pedro Berruezo



«Son las tres de la mañana y yo sin poder dormir»
Roberto Serrano



Como diría Celine: «A new day has come...»
Carlos Burdalo



«Cuando soy buena, soy buena. Cuando soy mala...»
Natalia Muñoz



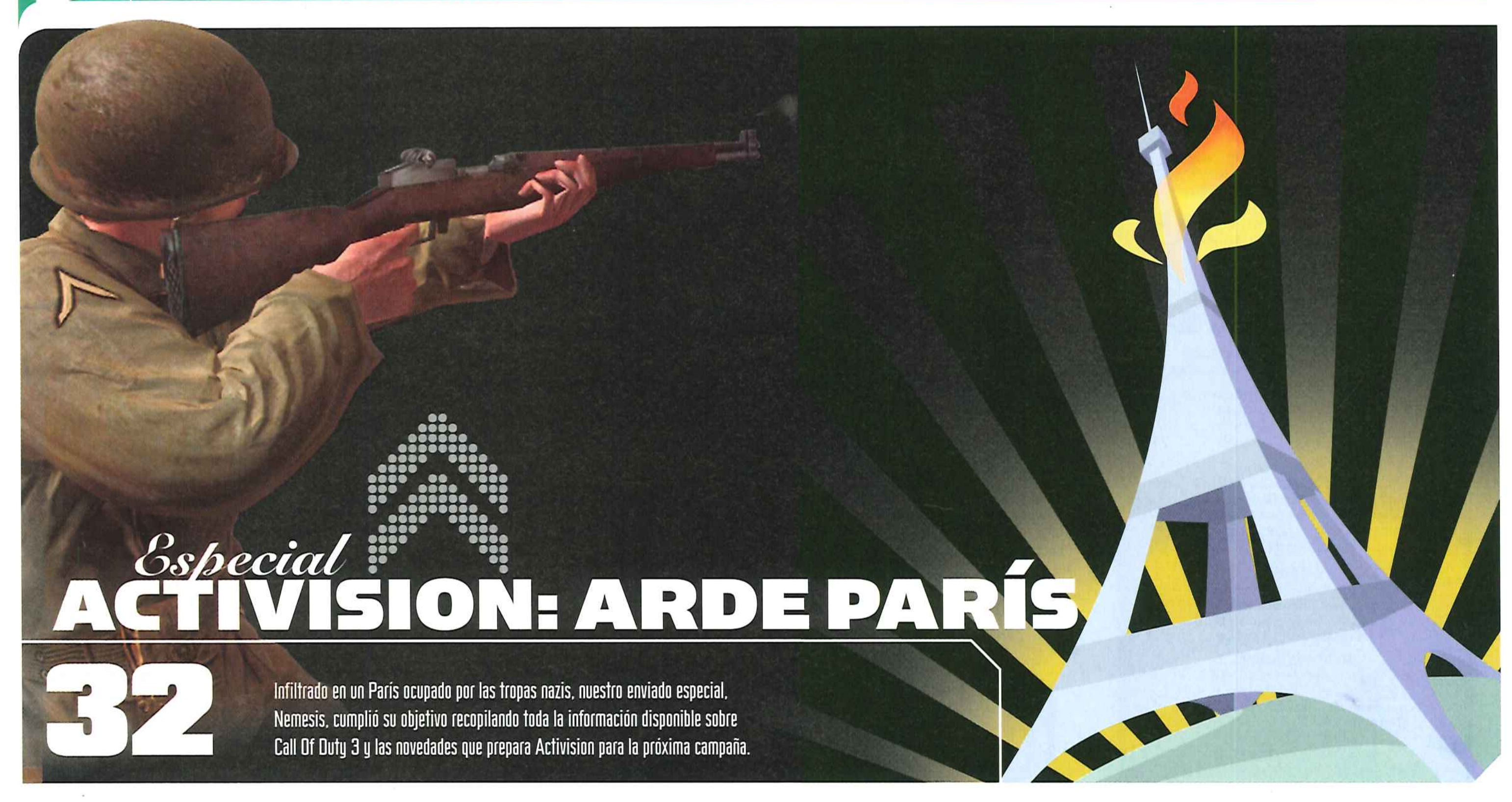
«Pasa el tiempo y faltan ganas de volver»
Daniel Rodríguez

CORRILLOS Y TERTULIAS EN LA REDACCIÓN

- ¿QUÉ ESTÁS HACIENDO? VIENDO LA FINAL DE BALONCESTO. ¡AH! ME IMPORTA UN PIMIENTO.
- A LAS QUE SE LES MARCA EL CULO CON FALDA SON MUY SIMPÁTICAS.
- HACE TIEMPO QUE NINGUNA COMPAÑÍA HACE UNA FIESTECITA... ¡H.V. TOMA NOTA!
- NO QUERÍAMOS CREERLO, PERO ESTABA MÁS QUE CANTADO QUE PS3 NO LLEGARÍA EN NOVIEMBRE.
- ANDA, CALLA Y PRUEBA EL TERMÓMETRO DEL AMOR...
- HACE MESES YA AUGURAMOS QUE EL NUEVO NEGRO SERÍA EL ROSA. ¡CREAMOS TENDENCIA! DE AHÍ PSP Y PS2 PINK...
- SÍ, AL FIN EL VETERANO SCHUMACHER SE RETIRA. MIRA, FER, YA TIENES UN COMPETIDOR MENOS...
- QUÉ PENA, LLEGÓ LA VUELTA AL COLE Y CON ELLO LA AUSENCIA DE BECARIAS CORRETEANDO POR EL EDIFICIO.
- YA ESTAMOS CON LA LAGRIMITA... NUESTRO QUERIDO CARLOS ABANDONA EL NIDO. AUNQUE NO MUY LEJOS...
- ¿AL FIN NACIÓ EL RETOÑO DE «ESE FRIKI DE 50 AÑOS»? SE LLAMA ELOY Y ES UNA MONADA.



Reportajes
DESCUBRE TODA LA INFORMACIÓN SOBRE TUS JUEGOS FAVORITOS

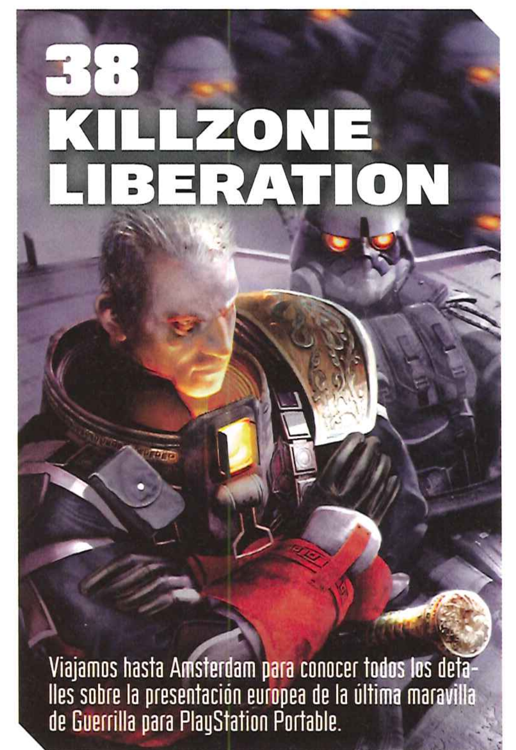


Especial
ACTIVISION: ARDE PARÍS

32 Infiltrado en un París ocupado por las tropas nazis, nuestro enviado especial, Nemesis, cumplió su objetivo recopilando toda la información disponible sobre Call Of Duty 3 y las novedades que prepara Activision para la próxima campaña.



42 **LA GRAN FERIA EUROPEA DEL VIDEOJUEGO**
El pasado mes de agosto se celebró en Leipzig la mayor convención del Viejo Continente sobre videojuegos. Invitados por Virgin Play pudimos ver de primera mano las novedades más relevantes que llegarán próximamente a nuestro país.



38 **KILLZONE LIBERATION**
Viajamos hasta Amsterdam para conocer todos los detalles sobre la presentación europea de la última maravilla de Guerrilla para PlayStation Portable.



¡CONCURSOS EXCLUSIVOS!

REGALAMOS:
- 2 MINIMOTOS + 2 CASCOS
- 40 SUPER-BIKES RIDING CHALLENGE (PS2)
- 20 PACKS ATELIER IRIS 2 (PS2)
- 20 ULTIMATE GHOSTS'N GOBLINS (PSP)

Sumario

69
OCTUBRE 2006

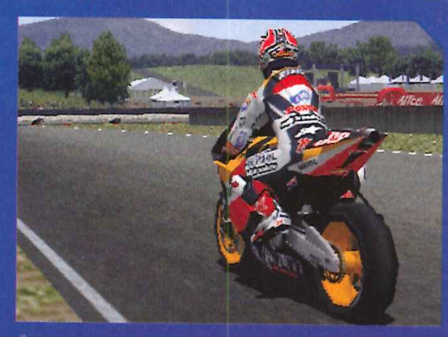





Versión Beta
PRÓXIMAMENTE EN TU CONSOLA



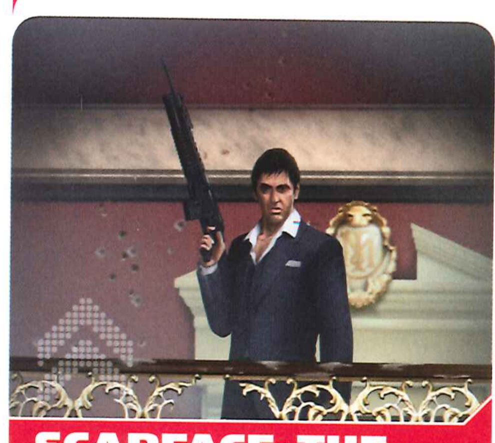
PES 6
62 El fútbol de Konami quiere cerrar su gloriosa etapa en PlayStation 2 por todo lo alto.



66 MOTO GP
68 GTA VICE CITY STORIES
72 NEED FOR SPEED CARBONO
74 SINGSTAR: LA EDAD DE ORO DEL POP ESPAÑOL
76 CANIS CANEM EDIT
78 NARUTO: ULTIMATE NINJA
80 RIDGE RACER 2
82 SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT
84 DESTROY ALL HUMANS! 2
86 RULE OF ROSE
88 FINAL ARMADA



Test
ANALIZAMOS TODOS LOS JUEGOS DE PS2



SCARFACE: THE WORLD IS YOURS
90 Nemesis analiza el videojuego que se ha basado en la película de Al Pacino: El Precio del Poder.



94 KINGDOM HEARTS II
98 FIFA 07
102 METAL GEAR SOLID 3: SUBSISTENCE
106 LEGO STAR WARS II
108 SINGSTAR LEGENDS
110 NBA LIVE 07
112 ACE COMBAT: THE BELKAN WAR
114 RESERVOIR DOGS
116 STEAMBOAT CHRONICLES
118 SAINT SEIYA: THE HADES
120 JUST CAUSE
122 DANCE FACTORY
123 DEVIL MAY CRY 3: SPECIAL EDITION
124 B-BOY
125 APE ACADEMY 2
126 NBA LIVE 07 (PSP)
127 MERCURY MELTDOWN

Playstyle
...Y CÓMO ESTAR SIEMPRE A LA ÚLTIMA



152 MÚSICA VUELTA A LOS DORADOS 80



154 ZONA VIP LA MÁQUINA DE BAILAR



156 CINE LAS AVENTURAS DE ALATRISTE
158 DVD-VÍDEO
162 MODA
164 UNIVERSOS ALTERNATIVOS
166 TECNOLOGÍA
168 MOTOR

Secciones

10 BUZÓN PLAYSTATION
12 NOTICIAS
20 MÓVILES
24 NOTICIAS PS3
50 JAPÓN
54 NOW LOADING
130 BAZAR
132 TOPS
136 TRUCOS
148 CONSULTORIO

Demos Jugables

Después de ceder terreno al cine durante los meses de verano, nos ponemos las pilas y te traemos un DVD-Demo con las mejores novedades del momento. Prueba en absoluta primicia la impresionante última entrega de Need For Speed, consigue personajes ocultos para la versión final de Lego Star Wars II o conviértete en piloto, mafioso, golfista, bailarín...



Vídeos

01 KINGDOM HEARTS II

02 ROGUE GALAXY





01 NEED FOR SPEED CARBONO



QUÉ OFRECE Tres coches para probar antes que nadie el Autosculpt y con los que recorrer tres circuitos.



02 LEGO STAR WARS II

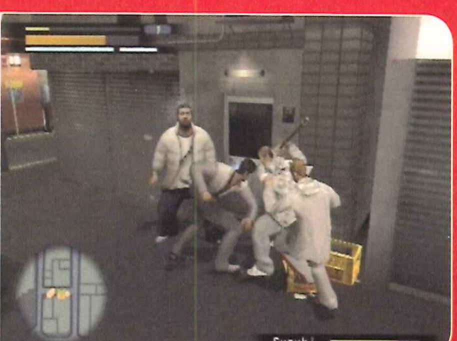


QUÉ OFRECE Probar la nueva aventura «lego-galáctica» y conseguir personajes para la versión final.

03 ACE COMBAT: THE BELKAN WAR



QUÉ OFRECE Pilotar un Eagle, o un Hornet, con las armas que quieras para destruir los objetivos de la misión.



04 YAKUZA



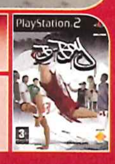
QUÉ OFRECE Una selección exclusiva para que te familiarices con la historia y los controles del juego.



05 F1 2006

QUÉ OFRECE Una carrera rápida con el piloto que elijas a través de los trazados de Nürburgring o Cataluña.

06 B-BOY



QUÉ OFRECE Tomar parte en un duelo de breakdance y demostrar quién manda en la pista.



07 BIONICLE: HEROES



QUÉ OFRECE Comprobar los poderes de diferentes héroes recolectando piezas y destruyendo enemigos.

08 LEMMINGS EYETOY



QUÉ OFRECE Un avance en dos niveles del título que te hará compartir protagonismo con los Lemmings.

09 PRO STROKE GOLF



QUÉ OFRECE Editar tu propia pista o jugar una partida rápida en The Belfry con Sergio García a los palos.



¿Quieres ganar un juego demostrando tus habilidades a los mandos?

En cada número te propondremos un reto diferente. Ponte las pilas porque sólo los cinco mejores (y más rápidos) de cada mes tendrán premio.



Llevar a Alonso a lo más alto del podio del Circuito de Cataluña

¿Eres capaz de llegar el primero en Montmeló? Envíanos un e-mail adjuntando la foto de tu mejor tiempo con Alonso en el Circuito de Cataluña antes del 5 de octubre a **dvdesafio.ps2@grupozeta.es indicando en el asunto la puntuación que has obtenido.** Si estás entre los 5 más rápidos, te regalaremos un juego F1 2006. No te olvides de incluir tu nombre, apellidos y tu dirección postal completa para que podamos enviarte el premio en caso de resultar ganador. ¡Mucha suerte a todos!

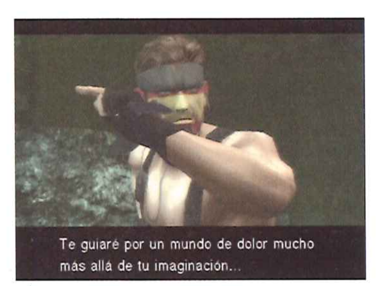

¿DE QUÉ LADO ESTÁS?
18+
www.pegi.info
XBOX
XBOX 360
XBOX LIVE
PC
DVD ROM
PlayStation 2
MOBILE VERSION
gameloft.com
UBISOFT
©2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Splinter Cell, Splinter Cell Double Agent, Sam Fisher, the Soldier Icon, Ubisoft, Ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Microsoft, Xbox, Xbox 360, and Xbox Live are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. TM, ® and Nintendo GameCube are trademarks of Nintendo. ©2001 Nintendo. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Online play requires internet connection and Memory Card (8MB) (for PlayStation 2) (each sold separately). The Online icon is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc.

Buzón PlayStation®2 REVISTA OFICIAL - ESPAÑA

ENVÍANOS LAS FOTOS DE TUS RÉCORDS, DE TU MASCOTA CON TU PS2, DE TU VIAJE A JAPÓN CON MOTIVO DEL TOKYO GAME SHOW, DE TU PSP TUNEADA...

¡Este mes, los lectores cuyas cartas han sido agraciadas con este símbolo se llevarán uno de los cinco juegos Formula One 06 que regalamos!





Te guiaré por un mundo de dolor mucho más allá de tu imaginación...

En ocasiones no es negativo que los juegos lleguen en V.O.

Diego Fernández.
Vía e-mail.

Tengo 26 años y en toda mi vida he jugado a casi todas las consolas existentes, desde mi Spectrum 48K, pasando por SNES, **PlayStation**, PC hasta la incomparable **PS2**. Y en todo este tiempo, no es muy difícil darse cuenta que en las revistas especializadas de las múltiples plataformas, hay un referente común que preocupa a todos los usuarios: el doblaje en los videojuegos. Mucha gente se echa las manos a la cabeza al descubrir que tal juego o tal otro están sin traducir en nuestro idioma. No veo que eso sea un gran problema. Antiguamente, por ejemplo, había un porcentaje muy elevado de juegos para Spectrum que estaban sin traducir, y aprendimos (a la fuerza) el significado de: *shield, mission acomplished, jump, crouch, fire, game over*... Un cúmulo de conocimientos en una pantalla que, por lo menos a mí, me han sacado de apuros alguna que otra vez en mi vida de estudiante. Es cierto que un juego se disfruta mucho más con una buena traducción. Aluciné con el *MGS* o con el *Brothers In Arms* con un doblaje de cine. Pero existen cientos de videojuegos (cada vez menos, eso sí) con una traducción pésima, que no coinciden con los labios y que a veces nos hacen perder un buen doblaje del original, en ocasiones hecho por actores famosos. Asimismo, es una pena que tampoco nos lleguen con las voces originales en japonés (con los textos traducidos, obviamente). Es cierto también, que los juegos evolucionaron mucho desde aquellos tiempos del Spectrum y Amstrad y que algunos juegos serían inviables sin traducir, pero considero que a veces no es negativo que ciertos videojuegos lleguen sin ser doblados, siempre y cuando mantengan esa atmósfera mágica y nos hagan disfrutar.

El constante uso de anglicismos que puebla las páginas

Carlos Rubido de la Torre.
Moraña, Pontevedra.

Hola amigos. Soy un lector habitual de vuestra revista, la que considero una gran ayuda para poder estar bien informado; sin embargo, tengo que lamentar, por desgracia, el frecuente uso de anglicismos que, como Pedro por su casa,

EL TEMA DEL MES ¿QUÉ OPINAS SOBRE LAS ACUSACIONES DE RACISMO Y/O VIOLENCIA A DETERMINADOS VIDEOJUEGOS?

Hay más violencia en los telediarios y en la TV en horario infantil

David González Hernández.
Zafra (Badajoz).

Más de un veterano recordará la portada de *Barbarian*, que en Inglaterra la censuraron tapando los pechos de la chica, lo cual nos lleva a pensar «dejad que vuestros hijos corten cabezas pero... ¡pero por Dios no les enseñéis unos pechos!».

Actualmente, y como todos sabemos, existe ese código que informa perfectamente a los padres del contenido del videojuego, pero aún así nos siguen criticando. ¿Los videojuegos tienen violencia? Algunos sí, pero no son ni los más vendidos ni los más alquilados; creo que hay más violencia (y más real) en los telediarios y en algunos programas televisivos en horario infantil. Además, también está el cine, pero nadie se queja. ¿Los videojuegos tienen sexo? Algunos sí, ¿pero os habéis fijado que cuando vas a comprar nuestra revista a unos pocos metros hay revistas de porno o para adultos a la vista de menores? Pero nadie se queja de esto. Jugones hemos de prepararnos para la campaña navideña, pues ya saldrá la típica Asociación del Defensor del Menor para calumniar al videojuego de turno (pobrecito de él) gracias seguramente a las «donaciones» que le aportan las empresas jugueteras. Viendo el panorama, prefiero que mi hijo me de unas palizas impresionantes al *God Of War* o al *GTA*... por lo menos disfrutaremos los dos.

El problema radica en la sociedad, más concretamente en los padres

Amparo Herraiz.
Vía e-mail.

El problema no es ni la violencia, ni el racismo, ni el lenguaje inapropiado puesto que los videojuegos no son juguetes ni van dirigidos, en su mayoría, a un público menor de edad. El problema radica en la sociedad y más concretamente en los padres, ya que en sus manos está la educación de sus hijos. Dicha tarea no corresponde a un creador de videojuegos. Todos tenemos derecho a disfrutar de los videojuegos según el momento de nuestras vidas, por eso tenemos derecho a encontrar todo tipo de juegos, desde los infantiles o educativos, a los violentos o adultos. Cuando cambie la idea que tiene la sociedad española del mundo del videojuego, entonces este tema estará zanjado. Mientras, se seguirá poniendo en tela de juicio a algunos títulos, simplemente por dirigirse a un público mayor de edad.

En lugar de hablar de prohibir, hace falta más responsabilidad

Antonio Villar Preto.
Vía e-mail.

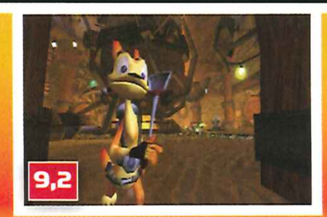
Para mí está claro que hay violencia en los videojuegos (lo del racismo no lo veo tan claro). ¿Y qué? Hay violencia en el cine, en la televisión y hasta en los libros. Creo que los padres deberían responsabilizarse y saber qué es lo que compran para sus hijos. Seguramente, toda esa gente que se escandaliza por el contenido

NUEVO TEMA DEL MES PARA EL Nº70: «¿Qué opinas sobre el retraso de PS3 y su vacío en el mercado navideño?

PUNTÚA

Si tu juego preferido ha aparecido en nuestras páginas con una puntuación que crees que no se merecía, o si simplemente quieres dar una opinión alternativa a nuestros Test, ahora tienes la oportunidad de enviarnos tus propios comentarios de los últimos juegos aparecidos en nuestra, vuestra revista. Envíanos tu foto junto al comentario y no olvides que si tu Test es suficientemente bueno, también puedes ganar uno de los juegos que regalamos.

DAXTER
Carlos Pérez Martín
Vía e-mail.
Daxter es un videojuego muy completo. La historia es muy original aunque un poco corta, pero tiene varios minijuegos y muchos extras. Todo esto para mí hace que se merezca un fabuloso 9,2.



FORMULA ONE 06
Rafael Marcén Altarriba
Vía e-mail.
Cuando jugué a Formula One 06 por primera vez me sentí como si fuera un piloto, parecía tan real... Cuando fui avanzando de piloto probador a piloto oficial me parecía mejor el juego. Los gráficos y sus múltiples modos de juego lo hacen un juego más que perfecto.



¿HAS ENCONTRADO UN FALLO EN NUESTRAS PÁGINAS ¡ENVÍANOSLO! ¿QUÉ TE GUSTARÍA CAMBIAR Ó MEJORAR DE PlayStation 2 REVISTA OFICIAL - ESPAÑA

pueblan las páginas de vuestros artículos. Sabemos la competencia lingüística de vuestros colaboradores, es más, la damos más que por supuesta, pero por favor no nos obliguéis a tragarnos palabrejas del orden de «customizar», «headset», «engine» o «beat'em-up», por poner sólo algunos ejemplos, cuando en román paladino podrían haber sido mucho más adecuadas, inteligibles y honrosas las de «personalizar», «auricular», «motor (gráfico)» o «lucha». Entiendo que el inglés es idioma que en pocas sílabas expresa ideas que nuestra lengua no puede, pero, por el bien de nuestra cultura, basta ya de complejo de inferioridad y de esa suerte de papanatismo «tipical spanish» (y utilizo aposta el anglicismo) que cree que lo bueno es lo que está allende de nuestras fronteras. Defendamos nuestra lengua (una de las más prósperas y más habladas del mundo, por cierto) y hagamos que el campo del videojuego sea por derecho propio parte de la cultura de este país, sólo así no daremos la razón a quienes piensan que los que jugamos a los videojuegos somos idiotas o infantiles. Un saludo cordial, y espero no haber sido demasiado duro en mi crítica, que en todo caso quiere ser constructiva.

Nunca existirá el juego ideal

Francisco Capellán.
Vía e-mail.

Hola, soy fan de la saga de videojuegos Formula 1. Tengo desde el primero hasta el último, pero si sólo avanzan los gráficos nunca me van a convencer del todo. Yo quiero un juego donde se vea el típico *safety car* que sale cuando hay un accidente, que antes de empezar la carrera haya una vuelta de reconocimiento, que puedas conducir tú el coche por la calle de boxes al hacer una parada, los fallos de los demás pilotos, no sólo los tuyos... Pero si sólo quieren mejores gráficos no habrá solución.



La madre de todas las batallas

Tamara Rodríguez «Jamán».
Vía e-mail.

Hola queridos lectores de la revista y los que la hacen. Voy a caer en una depresión a causa de mi madre. Un día le dije que le retaba al *Tekken* (5) y me tomó la palabra, y ahora no la gano ni yo, ni nadie. Otro día me dijo que quería probar el de *F1 05* y tardó sólo dos días en cogerle el tranquillo, y hace unos tiempos que lo flipas. Entonces, pensé que tal vez podría ayudarme con *Harry Potter*, pero resulta que a la «mata-jugadores» la matan (y me alegro de ello porque sólo me faltaba eso). ¿Me podéis decir cómo puedo trucar su mando? ¡Necesito ayuda urgentemente!



ENVÍA TU CARTA A PLAYSTATION 2 REVISTA OFICIAL (BUZÓN PLAYSTATION) C/O'DONNEL 12 28009 MADRID. O ESCRÍBENOS AL SIGUIENTE E-MAIL: DOC.PS2@GRUPOZETA.ES

de los juegos, sí leyera algo, también se molestaría por la cantidad de palabrotas que aparecen en *El Quijote*. O por toda la gente que muere en las obras de Shakespeare (a Tito Andrónico o Ricardo III me remito). Y en el cine, que una familia mafiosa, que ordena asesinatos y trafica con droga, sean los héroes de una famosa trilogía debería parecerles un aviso del apocalipsis. Vamos, que en lugar de tanto hablar de prohibir, hace falta más responsabilidad. Me parece lógico que se restrinjan los contenidos por edades. Pero hablar de censura me recuerda a épocas muy oscuras de nuestra historia que nunca deberían repetirse. Es una tontería echar la culpa de la violencia a una manifestación cultural. Si se empezase a prohibir todas las obras que contuvieran sexo o violencia quedarían muy pocas cosas (no se salvaría ni la Biblia). Este planeta estaría poblado por clones de Ned Flanders. Y eso sí que daría miedo, amigos.



Adrián García se ha superado con un 100% de aciertos en el nivel difícil de GH. Lo prometido es deuda, el juego de este mes es tuyo.

Abel Pérez nos confiesa su amor por la primera entrega de Forbidden Siren y nos envía este dibujo de su segunda parte.

Jorge Fernández nos ha atiborrado este mes de dibujos. Uno de ellos, éste de Melendi en Gangs Of London...

... El otro dibujo de Jorge Fernández demuestra su predilección por Lego Star Wars.

¡¡REGALAMOS 5 JUEGOS NBA LIVE 07!!

Enviad vuestro mejor Test, vuestro récord más bestial, la foto más curiosa del universo **PlayStation 2** o **PSP**... Los mejores e-mail o cartas ganarán un **NBA Live 07**.



Noticias

PLAYSTATION SE VISTE DE ROSA

EL NUEVO NEGRO INVADE LAS CONSOLAS DE SONY

A LA VENTA 8 NOVIEMBRE A LA VENTA

Muchos son los anuncios que se han producido en el universo **PlayStation** durante el último mes. Al triste retraso de **Play Station 3**, del que encontrarás más información unas páginas más adelante, hay que sumarle los nuevos colores y periféricos que formarán parte de la gran familia **PlayStation 2** y **PSP** (esta última con 19 millones de unidades distribuidas en todo el mundo, 6 de ellas pertenecientes al mercado europeo) a partir del próximo mes de noviembre. Ya efectiva es la bajada de precio de **PlayStation 2** a 129,99 Euros, cuya versión *Pink* desembarcará en España el próximo 8 de noviembre. Con fecha de salida en Japón y pendientes de confirmación para territorios PAL nos encontramos con la cámara (1.3 mega píxeles) y GPS para **PSP**. La primera saldrá el 2 de noviembre por unos 5.000 Yenes (unos 33 Euros), con posibilidad de hacer fotos a una resolución de 640x480 ó 480x272 (formato nativo de la consola) y capturar vídeo a 480x272 y 30 *fps*. El adaptador GPS está previsto para el 7 de diciembre, con un precio similar (40 Euros al cambio) y con el respaldo de *software* como *Metal Gear Solid: Portable Ops* de **Konami**, *HomeStar Portable* de **Sega** o *Everybody's Golf* de la propia **Sony C.E.**

La llegada de ambos periféricos a Europa se podría producir durante la próxima primavera.

NOVEDADES PSP

ACE COMBAT X

Defiende a la república de Aurelia como miembro del escuadrón Gryphus en esta primera incursión de la prestigiosa saga de aviones de Bandai Namco. Podrán jugar vía Wi-Fi hasta cuatro jugadores al mismo tiempo. ACX sobrevuela tu portátil ya...



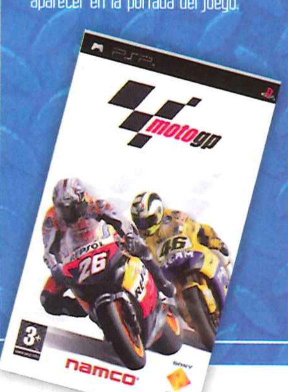
APE ESCAPE RACER

Los monos más famosos de PlayStation protagonizan este arcade de conducción donde utilizarás delirantes artilugios para alcanzar la primera posición. Más de 46 vehículos te esperan en Sarugetchu Piposaru Racer. Finales de año en Japón.



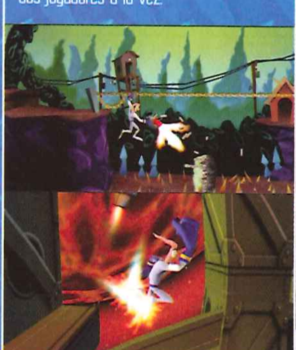
MOTO GP

El próximo 25 de octubre Moto GP derrapa en tu consola. Dani Pedrosa, actual número dos del mundial de motociclismo, ya ha firmado un nuevo acuerdo con PlayStation para protagonizar varios spots de TV y, cómo no, aparecer en la portada del juego.



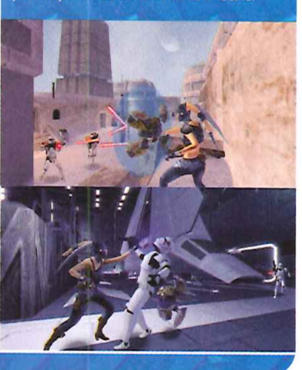
EARTHWORM JIM

El clásico de 32 bits regresa al panorama lúdico actual con una conversión que va más allá de una simple adaptación portátil. Nuevos gráficos (pseudo 3D), movimientos y modo cooperativo para dos jugadores a la vez.



STAR WARS: LETAL ALLIANCE

Enmarcado entre los episodios III y IV, el nuevo juego basado en el universo de G. Lucas te pone en la piel de un dúo rebelde que lucha por desvelar el nuevo plan imperial: La Estrella de la Muerte.



TONY HAWK'S PROJECT 8

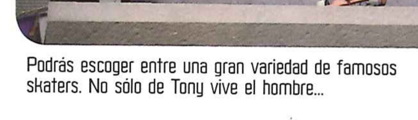
CUANDO «GRINDAR» ES SINÓNIMO DE ARTE

El próximo mes de noviembre regresa *Tony Hawk* a las consolas de **Sony** (más adelante lo hará en **PlayStation 3**) con el octavo y, muy presumiblemente, mejor capítulo de toda la saga con un revolucionario apartado gráfico y libertad de acción y movimientos del que siempre han hecho gala los capítulos de esta exitosa serie. Con más de 1.000 millones de dólares atesorados desde su debut en **PSone** en 1999, el binomio **Neversoft/Activision** ha vuelto a contar con la leyenda del deporte urbano para ofrecer un juego donde deberás labrarte una fama con el fin de convertirte en el número uno dentro del mundo del *skateboarding*. El respeto también alcanza los deportes extremos.


Las animaciones adquieren una nueva dimensión gracias a la potencia de PS3.






Podrás escoger entre una gran variedad de famosos skaters. No sólo de Tony vive el hombre...

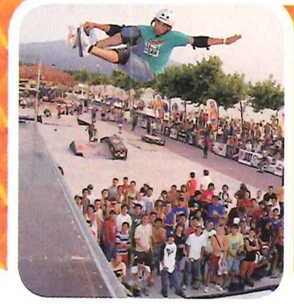

Contarás con una nueva incorporación en los escenarios urbanos: el «skate plaza».

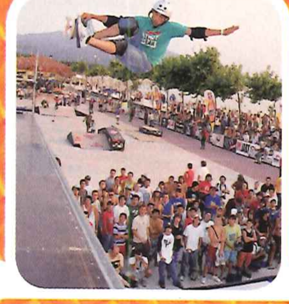
O'MARISQUIÑO 2006

El pasado 5 de agosto nos desplazamos hasta la preciosa playa de Samil (Vigo) para asistir a la presentación de TH8 y disfrutar de las competiciones de este prestigioso Open de Skateboard. Todo a ritmo de «O Marisquiño galáctico».









LA GALLINA DE LOS HUEVOS DE ORO

Apodado «Birdman», esta leyenda de casi cuarenta años (1968) fue el pionero del skateboarding vertical en las estructuras denominadas «half-pipe». En EE.UU. es casi una institución y cuenta con millonarios acuerdos publicitarios no sólo en ropa deportiva, de la que dispone su propia marca, sino en todo tipo de productos que llegan a la comida rápida. Ha protagonizado un sinfín de spots publicitarios y cameos en famosas películas y series de TV. Sin duda, la sombra de Anthony Frank «Tony» Hawk es alargada...



Línea Revolution Deco de Umbro

Camiseta Revolution Deco

Pantalón Revolution Deco

Balón Revolution Deco

Espinillera Revolution Deco

Revolution 20 TF JR

Revolution 20 FG2S

Revolution 20 Edición Limitada

Edición limitada de la bota Revolution 20 con la firma y número del jugador

umbro.com

Sólo en tiendas **Intersport**

www.intersport.es





RAYMAN RAVING RABBIDS

LOS CONEJOS INVADEN TU PLAYSTATION

UbiSoft Montpellier se está encargando de la gestación del cuarto capítulo de la carismática saga de plataformas que, allá por el año 1996, llenó de colorido el universo **PlayStation**. Con Michel Ancel a la cabeza, el regreso de Rayman a **PS2** se presenta más delirante y divertido que nunca, con una historia muy simple que te sitúa como el salvador de una invasión de alocados conejos al más puro estilo *Mars Attacks*. El desarrollo del título presenta, además de las clásicas plataformas, más de 70 divertidos y variados minijuegos donde deberás ir ganándote el respeto de los invasores, tarea nada sencilla para la que deberás personalizar a tu personaje con todo tipo de ropa, pelucas o estilo de música que le acompaña. ***Rayman Raving Rabbids*** no se convertirá en un *killer-app* para la consola de **Sony** durante las próximas navidades pero su atractiva estética y sencillez le convierten en una apuesta a tener en cuenta. Su lanzamiento, en noviembre.



TRAS LOS PASOS DE UN GENIO...

Su mediana estatura no le ha impedido codearse con enormes personajes como King Kong. La impecable trayectoria de este francés de 34 años comenzó en 1995 con el debut de Rayman para Atari Jaguar, al que siguieron un par de secuelas en 32, 64 y 128 bits. Sin embargo, fue con el incomprendido Beyond Good & Evil (PS2, 2003) cuando alcanzó su madurez artística. Tras el fracaso comercial del título tuvo que desquitarse con Peter Jackson's King Kong, todo un bestseller.









RRR ofrece la posibilidad de jugar hasta un máximo de cuatro jugadores a la vez. Si sólo no puedes con el enemigo, prueba con tu Multitap.



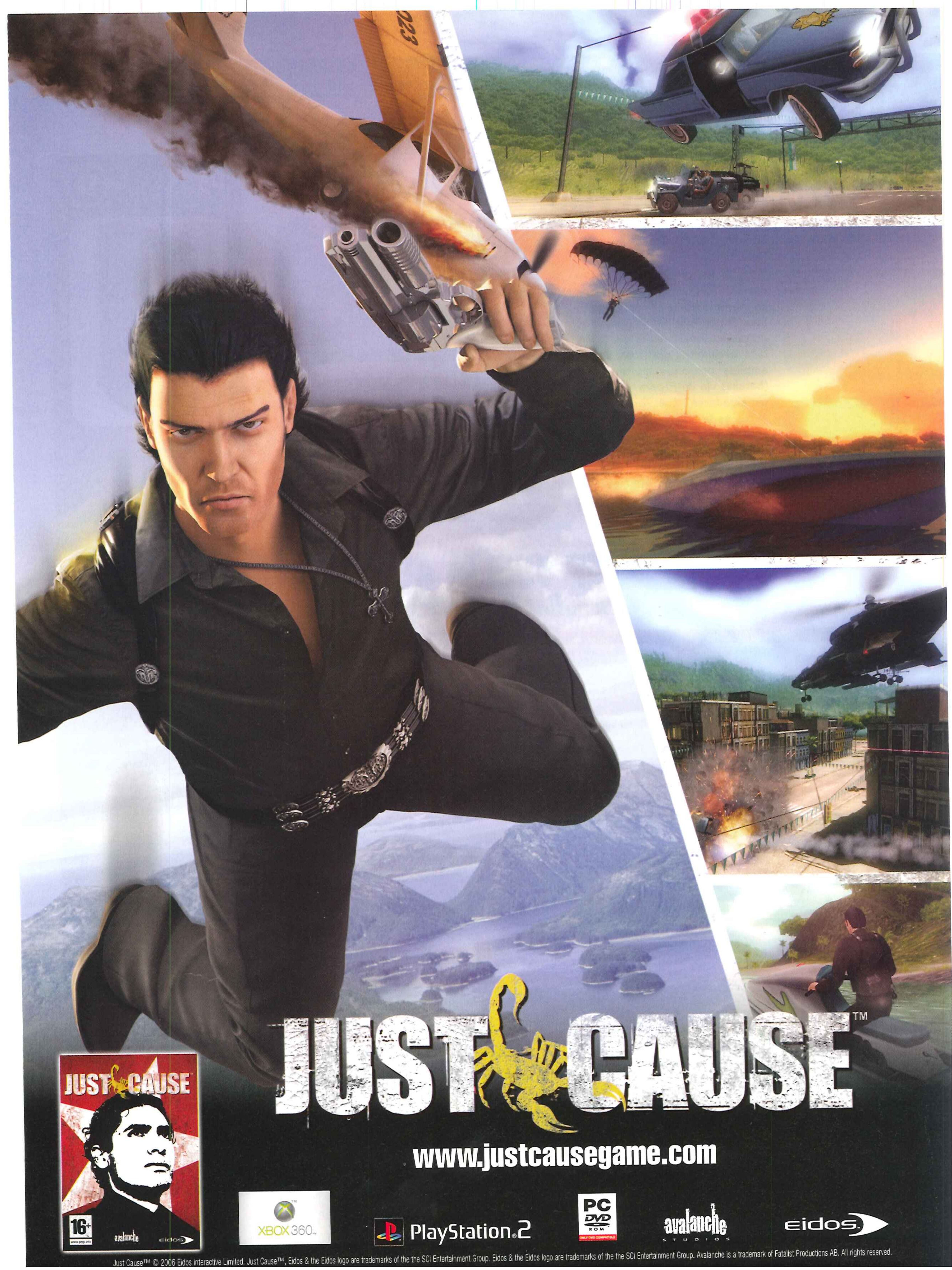
LOS SIMS 2: MASCOTAS

LOS AMIGOS DE LOS ANIMALES



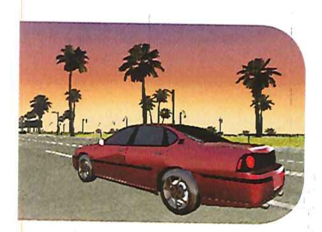


En el nuevo juego de *Los Sims*, los protagonistas no son ellos mismos ¡sino sus propias mascotas! Podrás elegir entre más de 22 razas de perros y 15 razas de gatos y personalizar el tamaño y la foma de su cuerpo, su pelo, orejas y hasta su hocico. Pero si nunca te ha gustado ser como los demás, también podrás adoptar una mascota más original como diferentes tipos de pájaros o hasta una cobaya. Cada animal cuenta con diferentes habilidades y hasta una personalidad definida que puede ser Inteligente, Dulce, Graciosilla o Hiperactiva. Como no podía ser de otra manera, podrás pasear a tus mascotas por el centro de la ciudad para interactuar con otras criaturas y comprarles todo tipo de accesorios en las tiendas del barrio. Además, podrás pasar un código a tus amigos para vacilar de tus mejores creaciones.


JUST CAUSE™
www.justcausegame.com
JUST CAUSE
16+
avalanche
eidos
XBOX 360
PlayStation 2
PC DVD ROM
avalanche STUDIOS
eidos
Just Cause™ © 2006 Eidos interactive Limited. Just Cause™, Eidos & the Eidos logo are trademarks of the the SCi Entertainment Group. Eidos & the Eidos logo are trademarks of the the SCi Entertainment Group. Avalanche is a trademark of Fatalist Productions AB. All rights reserved.

Noticias

ESPECIAL VIRGIN PLAY
BLADE DANCER Y L.A. RUSH

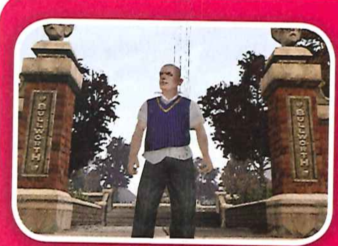



Durante los próximos meses llegarán a **PSP** dos nuevos juegos distribuidos por la compañía española **Virgin Play**. *Blade Dancer* es un revolucionario RPG que combina excelentes gráficos 3D con amplias opciones multijugador (batallas vía *Wi-Fi* para hasta cuatro jugadores). *L.A. Rush*, por su parte, es la adaptación del título aparecido en **PS2** durante el pasado año y que recrea vertiginosas carreras urbanas por diferentes distritos de Los Ángeles. Por supuesto, los amantes del *tuning* encontrarán decenas de variantes que aplicar a cada vehículo.

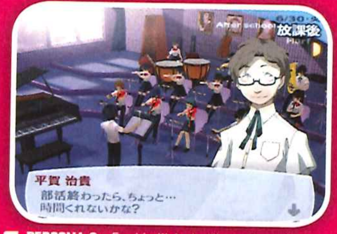



TOP VUELTA AL COLE
LA RUTINA NO SE APODERA DE PS2

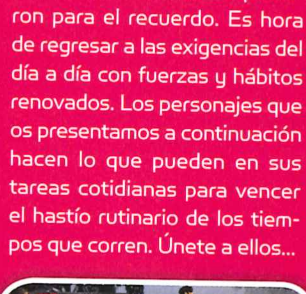
LAS VACACIONES quedaron para el recuerdo. Es hora de regresar a las exigencias del día a día con fuerzas y hábitos renovados. Los personajes que os presentamos a continuación hacen lo que pueden en sus tareas cotidianas para vencer el hastío rutinario de los tiempos que corren. Únete a ellos...

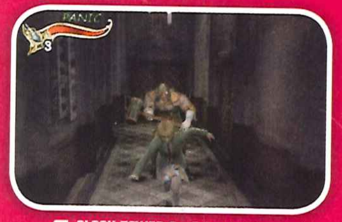


■ **CANIS CANEM EDIT >** El juego anteriormente conocido como Bully promete horas de diversión haciendo canalladas a lo largo y ancho de un estricto colegio privado.



■ **PERSONA 3 >** En el instituto de Atlus no hay cabida al aburrimiento: clases, ligoteo entre los alumnos, carismáticos profesores y una serie de sucesos paranormales.





■ **CLOCK TOWER 3 >** Esta colegiala no tendrá problemas en sacar sobresaliente alto en educación física. Obstáculos y millas por delante no le faltan...



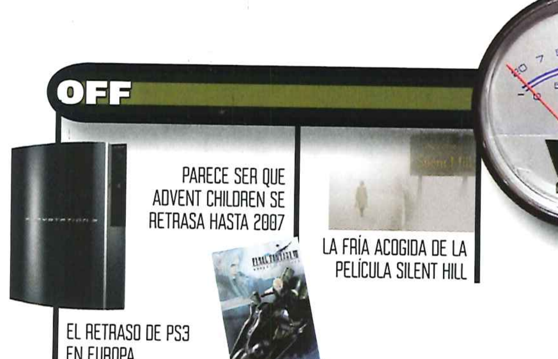
■ **THE SIMPSONS: HIT&RUN >** El aburrido trabajo en cadena de una central nuclear no es problema para las torpezas de Hommer Simpson. Que se lo pregunten al Sr. Burns.



■ **DYNASTY WARRIORS >** ¿Un samurái repartiendo espadazos a diestro y siniestro? En un principio puede resultar atractivo, pero a la enésima entrega la cosa empieza a cansar.

VU meter

OFF — ON



EL RETRASO DE PS3 EN EUROPA

PARECE SER QUE ADVENT CHILDREN SE RETRASA HASTA 2007

LA FRÍA ACOGIDA DE LA PELÍCULA SILENT HILL



DIRGE OF CERBERUS, DE CAMINO A ESPAÑA

DEVIL MAY CRY VISITARÁ PSP

LAS BUENAS IMPRESIONES DE LA FERIA DE LEIPZIG

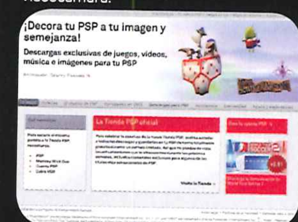
PAUSE





TV Y CINE SIN BARRERAS

Aunque el precio resulte un tanto elevado, 299 Euros, las posibilidades de esta estación de vídeo de Sony son casi infinitas. Gracias a su conexión AV y opciones Wi-Fi, podrás disfrutar en cualquier parte del mundo de las señales que tengas conectadas al equipo base: TV, DVD e incluso videocámara.



FIRMWARE 2.81

Nueva actualización para tu PSP. Como siempre, puedes descargarte esta nueva versión desde www.yourpsp.com, página web de referencia para los usuarios de la portátil de Sony. En esta ocasión, además de incluir las oportunas mejoras de seguridad para la reproducción de programas de dudosa legalidad, se han subsanado los problemas de utilización de tarjetas Memory Stick PRO Duo de 4 Gb.



SHAQ ATTACKS

NBA 2K contará con un personaje de lujo para su portada anual: Shaquille O'Neal, leyenda viva del mundo del baloncesto. La nueva edición de 2K Sports tendrá las respectivas mejoras en gráficos y jugabilidad, caracterizándose a su vez por ser la primera entrega disponible en PlayStation 3. El próximo mes de octubre tendrás un excelente adelanto en PS2 R.O.

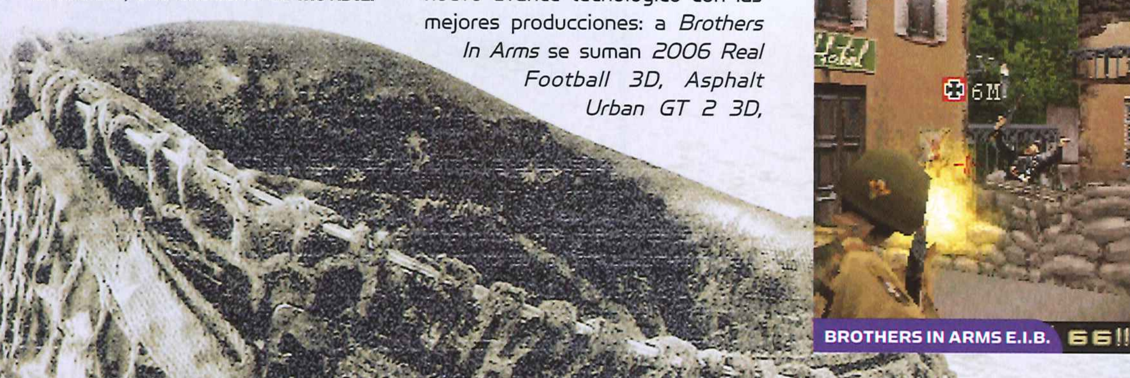

¡Sacia tu sed de aventura!
Desert Camp
DANUP
¡Sorteamos
40 viajes a Túnez,
para ti y un colega... y 20 quads!
¡Espabila!
Este otoño Danup te lleva a Túnez 4 días de aventura y fiesta en el desierto: 80 chicos y chicas montarán en camellos, quads, velas del desierto... ¡y mucho más!
Busca los códigos en los tapones e introdúcelos en
www.danup.es
Promoción válida del 18 de septiembre de 2006 al 29 de octubre de 2006 para residentes en Territorio Nacional, excepto Canarias, Ceuta y Melilla. Bases depositadas ante Notario. Más información en www.danup.es
DANONE
DANUP
FRESA



Los mejores videojuegos para tu móvil

LA REVOLUCIÓN 3D

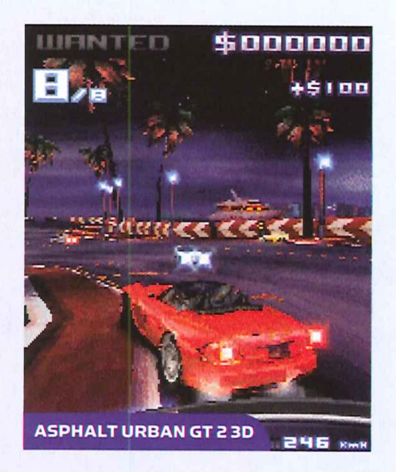
Las barreras tecnológicas en móviles desaparecieron con la llegada de 3G. Ahora una nueva generación de juegos rompe los esquemas habituales y se acerca a las consolas



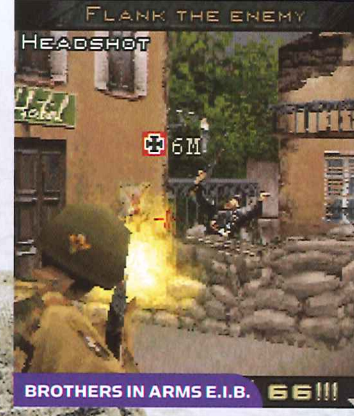
Ya está aquí la nueva generación de juegos para móviles, bautizada como *XXL*, con fantásticos gráficos y una jugabilidad soberbia. Prácticamente todos ocupan 1 MB, lo que permite a los desarrolladores emplear muchos más recursos a la hora de recrear escenarios y personajes totalmente en 3D, así como mejorar aspectos que influyen directamente en la experiencia de juego tales como la Inteligencia Artificial y una mejor respuesta de los controles.

Probablemente el máximo exponente actual de esta nueva hornada de juegos sea *Brothers In Arms Earned In Blood 3D*, una exclusiva de **movistar** que rompe con los esquemas habituales de las adaptaciones a móviles y se acerca mucho a la calidad de las consolas, con una vista 3D que ofrece una cámara tras el personaje. En tercera persona, podrás controlar a un soldado a pie o en un vehículo para superar las diferentes misiones que te irán encomendando, utilizando elementos de tu entorno para ponerte a cubierto. Con una ambientación de película, *Brothers In Arms Earned In Blood 3D* te convertirá en miembro de una brigada paracaidista durante el desembarco de Normandía.

Como siempre, **Gameloft** lidera este nuevo avance tecnológico con las mejores producciones: a *Brothers In Arms* se suman *2006 Real Football 3D*, *Asphalt Urban GT 2 3D*, *Midnight Bowling 3D*, *Midnight Pool 3D* y *Vijay Singh Pro Golf 2005 3D*. Todos ellos son adaptaciones 3D de las últimas ediciones disponibles para terminales convencionales y, además, otorgan una experiencia radicalmente diferente. Esta primera hornada de juegos de acción, carreras y deportes es sólo el principio. De aquí a final de año veremos muchas más novedades que van a revolucionar los videojuegos para móviles, así que si tenías dudas, ya tienes un buen motivo para pasarte a 3G.



ASPHALT URBAN GT 2 3D



BROTHERS IN ARMS E.I.B.



2006 REAL FOOTBALL 3D

Accede desde tu movistar a emoción » Videojuegos para descargarte cualquiera de estos juegos

TOP 10 RECOMENDADO POR PlayStation®2 REVISTA OFICIAL - ESPAÑA



1 PARIS HILTON DIAMOND QUEST
Insospechados niveles de diversión.



2 RAFA NADAL TENIS
Bate a todos tus oponentes.



3 LOS SIMS 2
Por fin tus Sims irán contigo a todas partes.



4 PUZZLE BUBBLE
No podrás dejar de jugar.



5 NBA 2006
Nuevas cotas de calidad en el básquet.



6 PIRATAS DEL CARIBE 2
Vive la nueva aventura de Jack Sparrow.



7 SUDOKUMANIA
Los números más adictivos.



8 ALONSO RACING 2006
Emula a nuestro campeón de la Fórmula 1.



9 EL CÓDIGO DA VINCI
Revive uno de los mejores best seller.



10 COPA MUNDIAL FIFA 2006
Vive el Mundial en tu móvil.

Cómo descargarte un videojuego desde tu  movistar

Para cualquier duda o consulta sobre la configuración de tu móvil, llama al Centro de Relación con el Cliente movistar al 609 (llamada gratuita).

01 - ENTRA EN EMOCIÓN Desde el menú de servicios de tu móvil, habiendo configurado ya el acceso al portal de movistar, entra en la página de emoción.

02 - SELECCIONA VIDEOJUEGOS Una vez dentro de emoción si tienes un terminal compatible podrás ver la carpeta de Videojuegos. Seleccionalá para poder descargarte los mejores Videojuegos.

03 - ELIGE CATEGORÍAS Selecciona tu categoría y género preferido o déjate llevar por el top movistar o por las últimas novedades y lánzate a por tu videojuego favorito para tu teléfono móvil.

04 - DESCARGA TU JUEGO Una vez seleccionado el videojuego y, tras aceptar el precio se iniciará la descarga que durará entre uno y dos minutos. Ahora podrás jugar desde tu movistar todo lo que quieras y desde donde quieras.

CONSULTA MÓVILES COMPATIBLES, MUCHOS MÁS VIDEOJUEGOS, PROMOCIONES Y TODA LA INFORMACIÓN QUE NECESITAS EN WWW.MOVISTAR.ES/EMOCION/JUEGOS

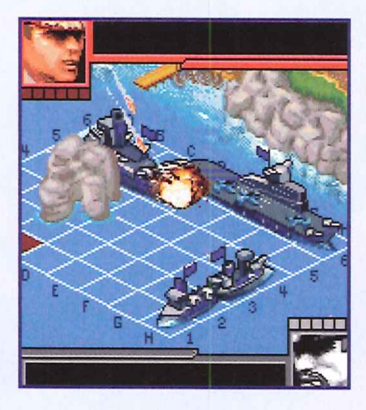
MÓVIL MULTIJUGADOR

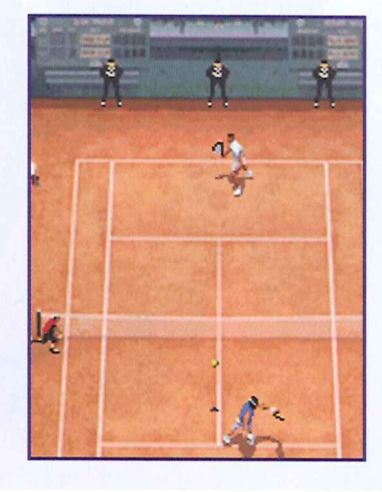
El preludio de los juegos masivos On-line en tu móvil

Gracias a la tecnología *Bluetooth* ya es posible participar en partidas multijugador desde móviles que incorporen este tipo de conectividad. Esta fórmula, que hace ya un tiempo no funcionó especialmente bien, cobra ahora protagonismo gracias a las consolas portátiles que emplean un sistema similar.

Gameloft y **Virtual Toys** han sido los primeros en apostar por esta fórmula. *Naval Battle Mission Commander* es una versión del clásico juego de tablero que en diferentes rejillas permite colocar distintos tipos de navío a dos jugadores que han de hundir la flota del contrario. Para hacer más dinámico el título se presenta en una perspectiva isométrica con excelentes gráficos y animaciones para los ataques, así como una campaña con 18 misiones para un solo jugador que sirven como entrenamiento para el multijugador.

Por su parte, **Virtual Toys** ha desarrollado el juego de tenis *Rafa Nadal*, uno de los mejores que se han hecho para móviles gracias principalmente a un innovador sistema de control que simplifica enormemente las cosas al usuario al tiempo que permite dar golpes con gran precisión. El popular tenista español se asocia así con una experiencia pionera en móviles, pues el programa permite participar a dos jugadores en tiempo real vía *Bluetooth* también.





NOTICIAS MOVISTAR

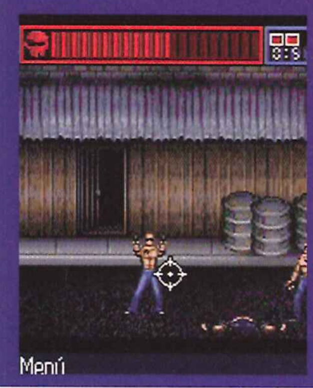


RECREATIVAS AL ALCANCE DE TU MANO

Capcom reedita en versión para móviles sus mejores clásicos y recreativas en unas ediciones cuya calidad es equiparable a la que ofrecían en su momento los títulos originales. Entre otros, ya puedes disfrutar de Resident Evil, uno de los pioneros en el género del Survival Horror y Street Fighter, toda una leyenda de las recreativas de lucha que sigue estando tan vigente hoy como en el momento de su concepción.

DOS POLIS DIFERENTES

El cine acaba de recuperar una antigua y mítica serie de TV, Corrupción en Miami, de la mano de Colin Farrell y Jaime Foxx a las órdenes de Michael Mann. Y por supuesto, puedes emular toda la acción y la emoción del filme en su adaptación a móviles, un juego de acción y trepidantes persecuciones que podrás contemplar desde una perspectiva cenital. Crockett y Tubbs tendrán que acabar con Calderone, uno de los narcotraficantes más peligrosos, siguiendo las pistas que les conducirán hasta él.



ENVÍA UN SMS CON LA PALABRA TOP AL...



Y podrás acceder al listado de juegos para móviles que aparece en la revista desde tu móvil y adquirir el que más te guste, ¡los 100 primeros tendrán un juego de regalo! El envío del mensaje al 404 es gratuito, así que a qué esperas.



LA LEYENDA PERSISTE

La figura de Bruce Lee es sin duda todo un mito del siglo XX. Sus películas, su vida y sus obras han influido en millones de personas que supieron ver algo más allá de las simples peleas de artes marciales. No obstante, la lucha es el centro de este juego de acción y plataformas 2D en el que podrás controlar a Bruce Lee para enfrentarte a Fei Wong, un antiguo compañero de escuela que escogió el camino del crimen.

TOP 10 RECOMENDADO POR movistar



Accede desde tu movistar a emoción » Videojuegos para descargarte cualquiera de estos juegos



1 TETRIS El clásico de siempre sigue siendo de los más descargados.



2 LOS SIMS 2 Por fin tus Sims irán contigo a todas partes.



3 SONIC THE HEDGEHOG PART 1 En busca de los anillos perdidos.



4 FIFA STREET 2 Descubre a los reyes del fútbol callejero.



5 PANG Vuelve la moda de reventar bolas de colores.



6 50 X 15 SEGUNDA EDICIÓN Nuevas preguntas para el concurso más tenso.



7 MY LITTLE DOGS Adopta una mascota en tu móvil.



8 BROTHERS IN ARMS 3D La nueva generación de juegos 3D se estrena a lo grande.



9 NBA 2006 El triunfo español se deja sentir en nuestro top.



10 TROPICAL MADNESS Una locura de juego para no olvidar las vacaciones.


A la venta el
29 de septiembre

¡PS3 LLEGARÁ EN MARZO!

CRÓNICA DE UN RETRASO ANUNCIADO



Cuando ya estábamos frotándonos las manos por la inminente llegada de **PS3** a los hogares de todo el mundo, somos de nuevo los usuarios europeos quienes sufrimos un duro revés (es difícil olvidar el amargo capítulo que vivimos en su momento con **PSP**) al anunciarse oficialmente que **PlayStation 3** no llegará a terrirorio PAL hasta primavera de 2007. Las razones: problemas con la fabricación del diodo azul del reproductor *Blu-ray*, el cuál llevaba sufriendo continuas demoras en las plantas de producción desde el inicio de verano. Esta noticia no afecta a los mercados japonés y estadounidense, los cuales recibirán el sistema de entretenimiento en las fechas previstas, 11 y 17 de noviembre respectivamente. Las unidades puestas a disposición para ambos mercados son de 400.000 y 100.000 unidades respectivamente, con una previsión de ventas de 2 millones hasta final de año (la mitad que hace tan sólo unos meses). Si tuviéramos que extraer algo positivo de esta triste noticia, sería la posibilidad de seguir ahorrando ante el gran desembolso que significará acceder a la nueva generación lúdica. Toca esperar una vez más...



F.E.A.R.

Y EL TERROR SE HIZO FPS

Sierra y **Vivendi Universal** nos acercan a uno de los *shoot'em-up* más prestigiosos de los últimos tiempos con una adaptación a **PS3** que, aunque contará con el mismo *engine* 3D que **Monolith Studios** empleó para la versión PC, dispondrá de nuevas características en los modos para un jugador y On-line. ***First Encounter Assault Recon*** te transporta a un complejo donde tendrás que resolver unos extraños fenómenos paranormales. Si pasaste miedo con *The Ring*, ve preparándote.

THE DARKNESS

EL PRESTIGIOSO CÓMIC LLEGA A PS3

A un 60% de desarrollo y con unas expectativas muy altas tras el pasado **E3**, la tenebrosa creación de **Starbreeze Studios**, **2K/Take2**, (un FPS en primera persona y adaptación del popular cómic de la editorial **Top Cow** y Mark Silvestri) va tomando su forma definitiva. Jackie Estacado y sus oscuros poderes sobrenaturales correrán en **PS3** a 30 *fps.*, con un más que probable uso de la nueva tecnología del nuevo mando *DualShock* y un completo modo multijugador. ***The Darkness*** se espera para principios de 2007 y promete hacer un buen uso de la capacidad de almacenamiento del *Blu-ray*.


Jackie Estacado es miembro de la mafia italiana estadounidense. Ahora tiene un nuevo poder...



PAUSE

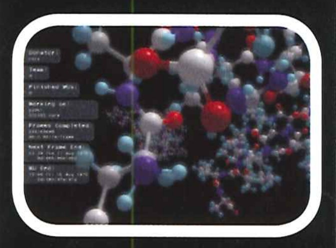
FIFA Y PES, DE INTERÉS GENERAL

Así podríamos resumir las conclusiones extraídas respecto a la hipotética exclusividad del fútbol en consolas de nueva generación debatidas en la pasada Games Conference celebrada en Leipzig. El máximo responsable de Pro Evolution Soccer, Shingo «Seabass» Takatsuka, ya ha anunciado un primer encuentro entre Winning Eleven y el chip Cell en primavera o verano de 2007. Electronic Arts, por razones obvias, deja en el banquillo a FIFA 07 y está buscando nuevo sustituto hasta la llegada de la versión 2008.



DEVIL MAY CRY 4 JUBILA A DANTE

O al menos de forma inicial, al anunciar Capcom los primeros detalles de la cuarta entrega de la serie en PS3. Con un nuevo protagonista abanderando el debut de la saga en nueva generación (de nombre Nero), el juego lucirá a 60 fps. y se situará justo después de lo acontecido en el primer Devil May Cry. El mes que viene, todos los detalles en nuestro reportaje del TGS.



PS3, DE MISIÓN HUMANITARIA

¿Quién dijo que los videojuegos ponen en peligro nuestra salud mental y, en determinadas ocasiones, incluso la física? Sony y la asociación Folding@home han llegado a un acuerdo para cooperar juntos en la eterna lucha contra el cáncer. Gracias a la potencia de Cell y el chip gráfico RSX, los cálculos y puesta en escena de los resultados obtenidos serán mayores y mucho más realistas que hasta ahora. Esperanzador.

ASSASSIN'S CREED
ALTA TRAICIÓN EN TIERRA SANTA

Tras lo acontecido en la pasada **Games Convention** de Leipzig, que cada uno interprete a su manera el titular escogido para hablar una vez más de la nueva y más prometedora creación de los estudios **UbiSoft** Montreal, responsables de exitosas franquicias como *Prince Of Persia* y *Splinter Cell*. Nuevas pantallas e información para aliviar una espera que verá su fin en la próxima primavera. En tu incursión por las diferentes ciudades que recrean el medieval mundo de la Tercera Cruzada te encontrarás con diferentes distritos, concurridos por diferentes tipos de habitantes cuya religión y estatus social determinarán su propia IA. Moros, cristianos. Ricos, pobres... Y, entre todos ellos, nuestra misteriosa figura pasando mortalmente desapercibida.

ASESINOS NATOS

Altair, «Hijo de Nadie». El protagonista del juego se ajusta perfectamente al perfil de un asesino a sueldo, donde el mejor postor es el que dispone de sus letales servicios. Tras fracasar en la misión de acabar con la vida de Robert de Sable, su rango como maestro en su profesión le es arrebatado, razón por la que debe empezar de cero y crearse una nueva reputación, a la vez de intentar poner fin a la Tercera Cruzada iniciada por Ricardo Corazón de León. Arrogante e introvertido, su diseño se puede comparar al de una apuesta águila, siempre en alerta y observando su entorno para lanzarse al acecho de nuevas víctimas. ¿Te atreves a ser su amigo?



A cada escenario se le ha aplicado un filtro de color diferente para dotarlo de una personalidad y carisma propios. Así, la ciudad de Acre presenta un particular tono azulado. El equipo atístico se ha inspirado en películas como Black Hawk Down o El Efecto Mariposa para este apartado.



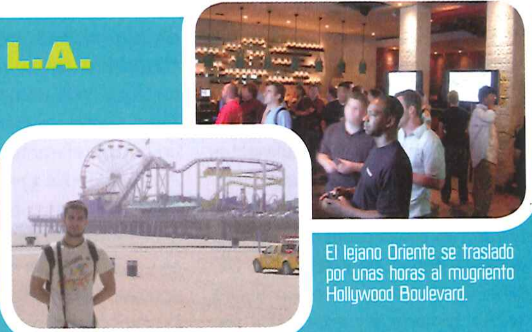
GENJI: DAYS OF THE BLADE
GAME REPUBLIC CAMBIA NOMBRE Y FECHA

La secuela del ya clásico *slam'em-up* para **PlayStation 2** ultima sus preparativos para su debut el próximo mes de noviembre. Cuando todos pensábamos que tendríamos que esperar hasta primavera de 2007 para recibir una buena ración de arte samurái, **Game Republic** nos ha sorprendido con el ya citado cambio de fecha unido al sobrenombre *Days Of The Blade*, eliminando al «2» del título original. Disfrutad de las nuevas pantallas que definen a esta acuarela en movimiento. Yoshitsune, Benkei y el poder Kamui nunca mostraron mejor aspecto.

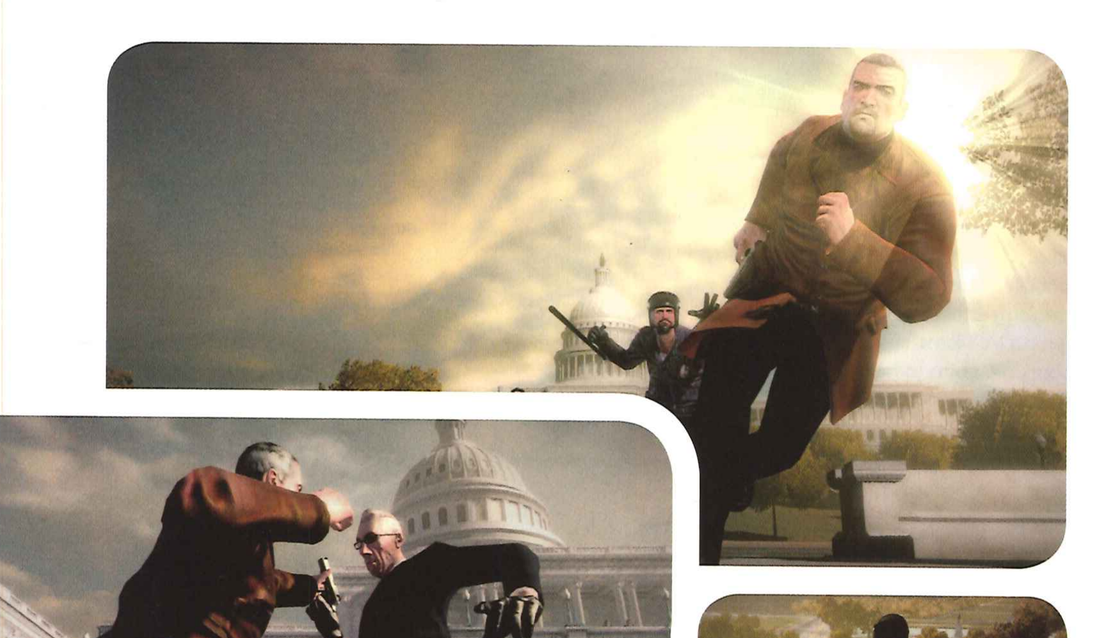


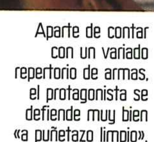
UN NINJA EN L.A.

Como avance a un reportaje especial que os estamos preparando para el próximo mes os dejamos algunas estampas de nuestro viaje a EE.UU. para conocer de primera mano la evolución de los mejores títulos que **SCEA** tiene en estos momentos entre manos. *Genji: Days Of The Blade* es tan sólo el más ligero de los aperitivos.

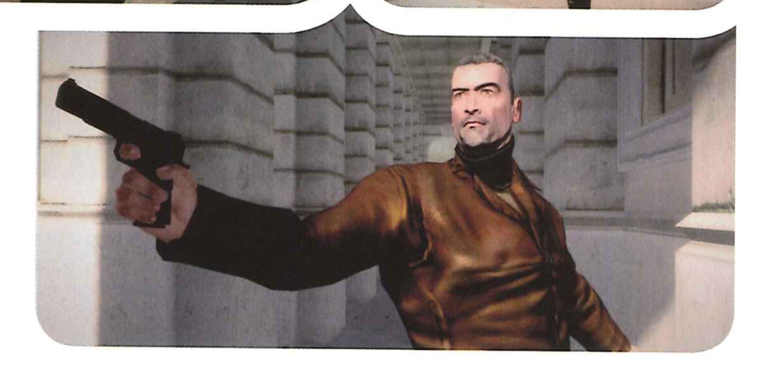


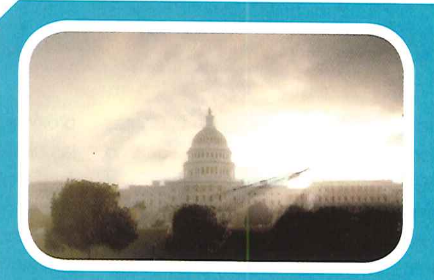
El lejano Oriente se trasladó por unas horas al mugriento Hollywood Boulevard.



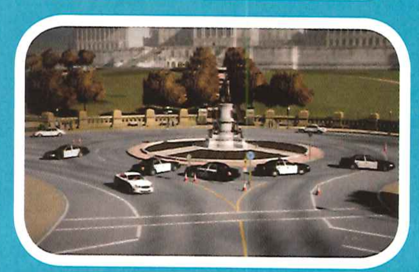


Aparte de contar con un variado repertorio de armas, el protagonista se defiende muy bien «a puñetazo limpio».









Y SE HIZO LA LUZ

Nunca mejor dicho, ya que de todos los efectos que encontrarás en el juego éste es, sin duda, el más destacado y espectacular de todos. Los rayos de sol inciden en cada elemento en pantalla generando sombras en tiempo real. Una recreación perfecta que promete convertirse en toda una referencia dentro de todo el catálogo de **PlayStation 3**.

THE OUTSIDER

UN DÍA EN WASHINGTON DC

La compañía inglesa **Frontier Ent.** ha permanecido en la sombra dentro de los equipos de programación europeos hasta la llegada de las consolas de nueva generación. Hasta el momento, sus proyectos se han limitado a convertirse en pasto de grandes editoras como **Atari** o **SCEE**. Con las herramientas suficientes para llevar a cabo su creación más ambiciosa, es el momento de dejarse ver. Y lo hacen con un *thriller* político cuya trama te enmarca dentro de Washington DC. Durante un día, y como miembro ilustre de la CIA, tomarás el pulso de una agitada ciudad donde serás el blanco de una misteriosa trama terrorista. Con un nivel de detalle gráfico que recuerda a *The Getaway* para **PS3**, el exquisito uso de la luz alcanza una nueva dimensión con el mero transcurrir del día y la noche. La IA de cada elemento presente en el juego también pretende convertirse en un nuevo referente del género, yendo más allá de las típicas decisiones que separan el bien y el mal. El estado de ánimo será otro de los elementos clave en la respuesta de cada uno de los personajes. Aún no se ha fijado fecha de lanzamiento, pero lo visto resulta realmente prometedor.



ESTADO INDEPENDIENTE

Con sede en Cambridge, **Frontier Ent.** ha desarrollado hasta el momento numerosos títulos para otras compañías, siendo ***The Outsider*** su primer gran proyecto en solitario. Entre los títulos destacados, *Dog's Life* y *Thrillville* para **PlayStation 2**.







BANDAI NAMCO Games
16+
Tekken sale a la calle.
CALLEJERO
TEKKEN
DARK RESURRECTION
Empieza a buscar enemigos y compite uno contra otro vía wifi
Madrid. Barcelona. New York. Londres. París. Tokio. Milano. Berlín. Ninguna ciudad se va a librar de los puñetazos de Jin Kazama. De las patadas voladoras de Hwoarang. De las volteretas de Ling Xiaoyu. O de la rabia incontenible de Heihachi Mishima. El mejor beat'em up de todos los tiempos sale a la calle. Tekken Dark Resurretion exclusivo para PSP. Con todos los personajes legendarios y dos nuevos más. Con más modos de lucha, incluyendo multijugador vía wifi. Con un montón de minijuegos. Y con más acción que nunca. Tekken Dark Resurrection. Ahora campando a sus anchas por la ciudad.
PSP
yourpsp.com

RAINBOW SIX VEGAS

EL TERRORISMO LLEGA A «SIN CITY»

Las franquicias basadas en las novelas de Tom Clancy son, sin duda, uno de los pilares fundamentales de la compañía francesa **UbiSoft**. Al ya publicado *Ghost Recon Advanced Warfighter* y el inminente *Splinter Cell Double Agent* hay que sumar la última entrega de *Rainbow Six*, el *shoot'em-up* táctico por excelencia desde su nacimiento en 1999. Tras vender más de 13 millones de unidades en todo el mundo, el mismo grupo de programación que desarrolló la aclamada tercera entrega (**UbiSoft** Montreal), está preparando el que, tras lo visto en el pasado **E3** y **Games Conference** en Leizpig) será el mejor capítulo de toda la saga. Con un apartado técnico que recrea Las Vegas de una forma casi real (es difícil no frotarse los ojos ante tanto delirio gráfico), *motion capture* de excelente calidad para las animaciones de protagonistas, civiles y terroristas y la inclusión de un sinfín de detalles en movimiento, sólo una jugabilidad a la par podría poner el broche de oro al título. Y así es. El número de opciones para afrontar cada misión, infiltrarte y atacar son casi infinitas. Búscate un buen *Headset* porque lo vas a necesitar.







Básicamente hay dos órdenes principales que derivan en comandos secundarios: Asaltar (disparar a quemarropa) e Infiltrarse (silencio y discreción).

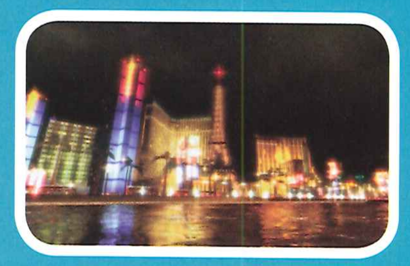
EL EQUIPO A

Salvar al mundo de un ataque terrorista significa contar con lo último en tecnología militar. Nuestro escuadrón de combate dispone de todos los *gadgets* necesarios para finalizar con éxito una misión en las condiciones más difíciles. Además, cada miembro que esté a tus órdenes dispone de una habilidad específica: francotirador, experto en maquinaria pesada y demoliciones o especialista en desactivar bombas.



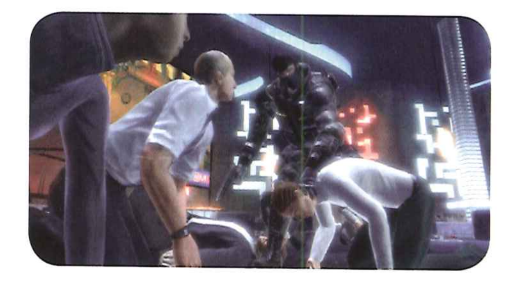
LA CIUDAD DEL PECADO

Con más de 36,7 millones de visitas cada año, Las Vegas es considerada una de las ciudades más atractivas de todo el planeta. Para recibir al equipo antiterrorista más famoso del panorama lúdico, se ha contado con la mejor recreación de la ciudad realizada hasta el momento en consola. Hiperrealismo en estado puro.











Los movimientos verticales son otras de las novedades de Rainbow Six Vegas. Con la inclusión del rappel se alcanza una nueva sensación de libertad dentro de la serie, al permitirte romper ventanas y abrirte caminos alternativos.

FRONTLINES: FUEL OF WAR

LA GUERRA POR EL PETRÓLEO SEGÚN THQ

La ópera prima del estudio de programación **Kaos Studios**, formado por antiguos componentes del equipo de desarrollo de *Desert Combat* y *Battlefield 2*, se presenta como una fuerte apuesta para el verano que viene. Con el *engine Unreal 3* bajo el brazo, el juego se dispone a sumergirte en una cruenta guerra a dos bandos (EE.UU./Europa y Rusia/China) por hacerse con el control del más valioso de los recursos naturales que mueve actualmente al mundo: el petróleo. Aunque el modo para un jugador promete horas de diversión, es en el modo On-line donde la compañía ha puesto mayor énfasis.





BROTHERS IN ARMS HELL'S HIGHWAY

FUEGO AMIGO EN PS3

El catálogo de **PS3** sigue recibiendo más y más juegos de guerra para satisfacción de los aficionados a los *FPS* y, más concretamente, a los ambientados en la Segunda Guerra Mundial. La tercera entrega de la aclamada serie creada por **Gearbox** te pone en la piel del líder de un escuadrón de combate en plena operación *Market Garden*. Los resultados en el apartado técnico son, por el momento, espectaculares gracias al potente *engine Unreal 3* utilizado. Del mismo modo, la jugabilidad promete estar a la altura del resto de capítulos de la serie, con modo cooperativo vía On-line incluido. **UbiSoft**, máxima protagonista de nuestra sección este mes, puede estar contenta de contar con semejante índice de estrellas.

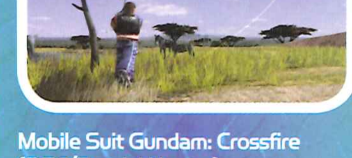


Gearbox aprovechará las funciones del nuevo DualShock para el perfecto manejo de los vehículos.

Y ADEMÁS...

Coded Arms Assault (Konami)
El FPS futurista que ya visitó nuestra PSP debuta en PS3 con un apartado técnico brillante y una jugabilidad con amplias opciones multijugador.

Everybody's Golf 5 (Clap Hanz/Sony C.E.)
«Minna no Golf» llega a su quinta entrega en nueva generación, con los clásicos personajes super-deformed y un estilo de juego accesible para todos los públicos.



Mobile Suit Gundam: Crossfire (BEC/Bandai Namco)
Las guerras de mechas alcanzan su máximo esplendor con este último capítulo de la serie Gundam. La estrategia a elegir a la hora de afrontar un combate será clave para conseguir la victoria.



Full Auto 2: Battlelines (Pseudo Interactive/SEGA)
Destrucción y grandes dosis de conducción reaparecen en PS3 con la lección aprendida. Nuevos escenarios, modos de juego y armas a tu disposición son algunas de sus principales premisas. Para noviembre.



ADÉNTRATE EN LAS SOMBRAS



TRAS CUMPLIR UNA CONDENA DE DIEZ AÑOS POR UN CRIMEN QUE NO HABÍAS COMETIDO REGRESAS A TOKIO.

TU AMIGO DE LA INFANCIA HA DESAPARECIDO.

TU MAYOR ALIADO SE HA CONVERTIDO EN TU PEOR ENEMIGO.

...Y LOS BAJOS FONDOS DE JAPÓN QUIEREN TU CABEZA.



LUCHA EN LAS CALLES



ENFRÉNTATE A LA YAKUZA



CAMINA POR EL AUTÉNTICO TOKIO



DESCUBRE LA VERDAD ANTES DE QUE SE TE ACABE EL TIEMPO

CON LAS VOCES DE
MICHAEL MADSEN, MICHAEL ROSENBAUM, ELIZA DUSHKU, RACHAEL LEIGH COOK Y MARK HAMILL.

18+ www.pegi.info

ACTIVISION CONMEMORA EL 66 ANIVERSARIO de la liberación de París presentando, en la capital gala, la nueva entrega de Call Of Duty. Y por supuesto, estuvimos allí...

ARDE PARÍS

POR NEMESIS









UN NUEVO MOTOR FÍSICO > Gracias a la potencia de PlayStation 3, los grafistas y programadores de Treyarch no sólo han potenciado el aspecto visual del juego, sino la física, tanto de los objetos como de los soldados. Los cadáveres vuelan como muñecos de trapo ante la acción de las granadas y las casas se vendrán abajo por la acción de los bombardeos.

CALL OF DUTY 3 (PS3)

El histórico Hotel Lutetia, cuartel general del Abwehr (el servicio secreto alemán) durante la ocupación nazi de París, alojó a los asistentes a la presentación de *Call Of Duty 3*, la nueva entrega de la saga de *shooters* bélicos de **Activision**. **PlayStation 2 Revista Oficial** estuvo allí para ver cómo se está cociendo el debut de la franquicia en **PlayStation 3**. Además de ser testigos del esperado paso de gigante en el apartado gráfico, **Treyarch** (que ya se hizo cargo del excelente *Call Of Duty Big Red One*) nos adelantó algunas de las principales novedades que ofrecerá el juego en el apartado de mecánica. Por supuesto, seguirá siendo un *FPS* en primera persona, pero **Treyarch** y **Activision** han querido aprovechar las nuevas posilidades que ofrecerán las consolas de la siguiente generación para aportar nuevas y sorprendentes ideas. Una de ellas ya fue desvelada durante la pasada feria **E3** de Los Ángeles: son las *Battle Actions*. Mini eventos que aportarán variedad y espectacularidad al desarrollo del juego. En un momento determinado, por ejemplo, perderás tu arma y tendrás que forcejear con un nazi para arrancarle la suya. De tu habilidad para pulsar los botones adecuados en el momento correcto dependerá si tienes éxito o si acabas con un tiro entre las cejas. En otra ocasión deberás desactivar una carga explosiva antes de que masacre a todo tu pelotón, etc. Otra obsesión habitual de los desarrolladores de *FPS* bélicos es escapar de la mecánica «de pasillo» característica del género. En *Call Of Duty 3* esto se va a solucionar ofreciendo al jugador diversas rutas para culminar una misma misión. Tu elección determinará no sólo los enemigos a los que deberás enfrentarte, sino la forma de acabar con ellos. Podrás optar por el ataque directo, o bien usar el sigilo y un rifle de francotirador. Todas estas novedades están susten- >

HACIA LA LIBERACIÓN DE PARÍS

Las 14 misiones que conformarán COD3 abarcan los 88 días transcurridos entre Normandía y la Liberación de París. Lo que parecía ser un paseo triunfal acabó «como el rosario de la Aurora» debido a la fuerte resistencia de los alemanes. Controlando tropas británicas, polacas, canadienses y norteamericanas, tendrás ocasión de tomar parte en batallas legendarias como Saint-Lo o la Bolsa de Falaise.

CONTROLARÁS TROPAS DE EE.UU., POLONIA, CANADÁ Y REINO UNIDO







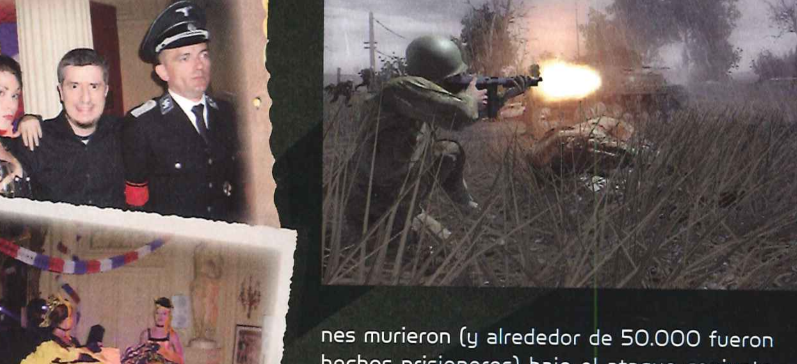
tadas en un nuevo motor gráfico que os sorprenderá por su grado de realismo, tanto en el aspecto visual como el físico. Los escenarios, así como los objetos dispersos en ellos, reaccionarán a tus disparos. Las ventanas estallarán y las cajas dejarán de ser esos bloques de acero que siempre te parapetaban de los proyectiles enemigos. Ahora se harán pedazos por la acción de los disparos, al igual que los tejados bajo la lluvia de los obuses. La elección de París para la presentación del juego no era casual. ***Call Of Duty 3*** se inspira en los 88 días transcurridos desde el desembarco de Normandía hasta la liberación de la capital francesa a cargo de las tropas aliadas. Serás parte activa de batallas legendarias como la ofensiva de Saint-Lo o la Bolsa de Falaise, una de las batallas más cruentas y decisivas del frente europeo. 10.000 soldados alemanes murieron (y alrededor de 50.000 fueron hechos prisioneros) bajo el ataque conjunto de tropas británicas, polacas y canadienses. A lo largo de las 14 campañas que ofrecerá ***Call Of Duty 3*** llegarás a alternar el control de soldados de estos tres ejércitos. Además del norteamericano. **Treyarch** trabaja a marchas forzadas para tener el juego listo para el lanzamiento de **PS3** en el mes de noviembre, aunque el retraso del lanzamiento de la nueva consola de **Sony** en Europa hasta la primavera de 2007 nos ha dejado con la miel en los labios. Los usuarios americanos serán los primeros afortunados en probar el modo On-line para 24 jugadores simultáneos, que permitirá utilizar vehículos (tanques, *jeeps* y motos con sidecar) con capacidad para varios ocupantes. Al menos nos queda el consuelo de poder disfrutar de la versión **PlayStation 2**, que llegará a España el 10 de noviembre. Quizás no sea tan espectacular, pero podemos garantizar que será igual de divertida.

LA VERSIÓN PS3 LLEGARÁ EN 2007, LA DE PS2 EN NOVIEMBRE



UNA VELADA LOCA, LOCA

Activision eligió otro lugar histórico donde llevar a cabo la fiesta de presentación de COD3. El Café Carmen, situado en el barrio de Pigalle, sirvió de burdel a los jerarcas nazis durante la ocupación y acogió a unos periodistas con hambre de cariño. Actores vestidos de alemanes y aliados animaron una velada donde no faltó el Can-Can y donde el asesor militar de la franquicia, el coronel Hank Keirsey, se marcó unas tonadillas militares.











NO TODO FUERON TIROS EN PARÍS. Activision aprovechó el evento para sorprender a los asistentes con dos de sus lanzamientos más esperados. A más de un periodista tuvieron que arrancarle la guitarra de las manos a la fuerza.

Y DOS SORP

GUITAR HERO II (PS2)

La histeria se desató entre la parroquia del Café Carmen cuando empezaron a verse guitarras *Gibson SG* durante la fiesta de presentación de *COD3*. ***Guitar Hero II*** estuvo en París, en forma de versión *beta* con 8 canciones (entre ellas, el *Shout At The Devil* de *Mötley Crüe* y *War Pigs* de *Black Sabbath*). Por fin pudimos comprobar las mejoras en el modo de dos jugadores y cómo es posible tocar como guitarra solista, rítmica o bajo. Unos días después del evento parisino, **Activision** hizo oficial una lista con 24 de las canciones que integrarán el repertorio de clásicos de *Guitar Hero II*. La lista final constará de 55 temas. De momento, estamos alucinando ante la perspectiva de emular a *Slash* con el *Sweet Child O'Mine* de *Guns N'Roses*. Por no hablar del mítico *Misirlou* de Dick Dale o el *Strutter* de los *KISS*. **Activision** (de la que se rumorea que adquirió **Red Octane**, creadora de ***Guitar Hero II***, por la escalofriante cifra de 100 millones de dólares) también ha desvelado el modelo de guitarra que acompañará al lanzamiento de esta nueva entrega. Será la *Gibson SG* de color cereza que se comercializaba hasta hace poco en exclusiva en la web de **Red Octane**. Y no habrá que esperar mucho para disfrutar de ella: ***Guitar Hero II*** llegará en noviembre.

LISTA DE CANCIONES CONFIRMADAS

John the Fisherman	PRIMUS
Psychobilly Freakout	REVEREND HORTON HEAT
Strutter	KISS
War Pigs	BLACK SABBATH
Who Was in My Room Last Night?	BUTTHOLE SURFERS
You Really Got Me	VAN HALEN
YYZ	RUSH
Madhouse	ANTHRAX
Shout at the Devil	MOTLEY CRUE
Trippin' on a Hole in a Paper Heart	STONE TEMPLE PILOTS
Freebird	LYNYRD SKYNYRD
Sweet Child O' Mine	GUNS N' ROSES
Beast and the Harlot	AVENGED SEVENFOLD
Can't You Hear Me Knocking	THE ROLLING STONES
Crazy on You	HEART
Heart Shaped Box	NIRVANA
Jessica	ALLMAN BROTHERS
Laid to Rest	LAMB OF GOD
Message in a Bottle	THE POLICE
Misirlou	DICK DALE
Surrender	CHEAP TRICK
Tattooed Love Boys	THE PRETENDERS
Them Bones	ALICE IN CHAINS
Tonight I'm Gonna Rock You Tonight	SPINAL TAP



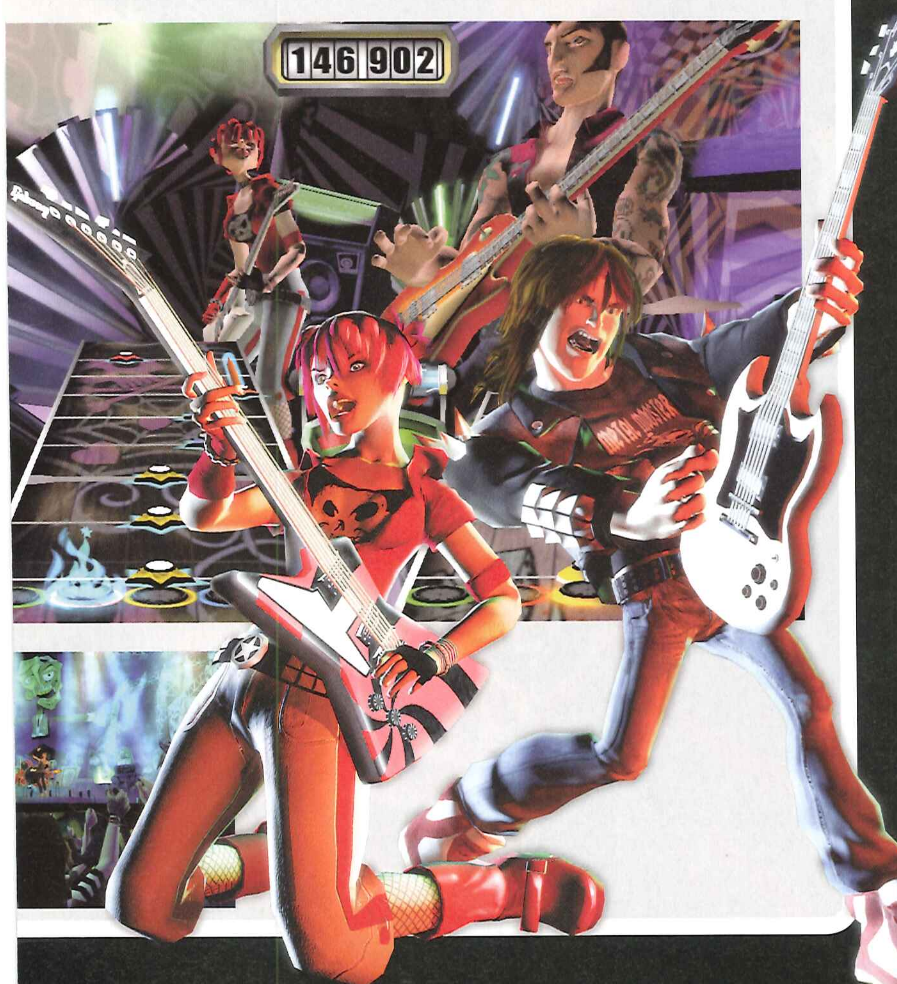




RESAS...



¡¡¡LARGA VIDA AL ROCK!!! > En Guitar Hero II podrás elegir entre tocar la guitarra solista, la rítmica o el bajo en el nuevo, y mejorado, modo para dos jugadores.



MARVEL ULTIMATE ALLIANCE (PS3)(PSP)

La otra sorpresa de **Activision** estaba protagonizada por los superhéroes de la factoría **Marvel**. No sólo tuvimos ocasión de ver cómo es el nuevo y ambicioso *Action RPG* de **Raven Software**, sino de probar por primera vez una **PlayStation 3 Debug** que, por cierto, tiene un tamaño considerable. **Marvel Ultimate Alliance** despliega un impresionante reparto de 140 personajes **Marvel**, entre héroes y villanos, que combatirán a lo largo de 17 localizaciones diferentes, permitiendo al jugador construir su propio equipo de superhéroes. Incluso podrás jugar en cooperativo On-line.





HÉROES EN PSP > La versión portátil promete hacer las delicias de los fans de la factoría Marvel.

KILLZONE (PSP) LIBERATION

LO HICIERON EN PS2 y volverán a hacerlo en PSP. Los programadores de Guerrilla, ahora parte de Sony Worldwide Studios, preparan el asalto al trono del mejor shooter del sistema...

POR LAST MONKEY



MULTIJUGADOR Y MÁS

Los programadores han dotado al juego de las posibilidades Online más variadas y completas que se han visto hasta ahora en PSP. Para empezar, se puede jugar la campaña en modo Cooperativo o acceder a una zona de combate para hasta seis jugadores. Todo esto vía ad hoc de momento, pues las posibilidades de infraestructura (jugar con gente de todo el mundo a través de un punto de acceso) vendrán más tarde. También se contempla el Game Sharing y en el futuro nuevas misiones descargables e interaccón con la web www.killzone.com

LA TRAMA > Mediante secuencias generadas con el propio motor gráfico del juego se relatará el argumento de este título, que tiene lugar un par de meses después de los sucesos acontecidos en el primer Killzone.

Amsterdam, 5 de septiembre de 2006. Asistimos en exclusiva a la presentación europea de ***Killzone Liberation***. A un par de meses del lanzamiento y con una versión casi definitiva entre manos, todo lo que nos cuentan el productor y el director del juego sólo hace confirmar nuestra sospecha de que este *shooter* en tercera persona está llamado a convertirse en la gran estrella del catálogo de **PSP** para estas navidades. El inmersivo mundo creado por **Guerrilla** se expande en la portátil: continúa la lucha entre los ISA (buenos) y los malvados *Helghast* (los de la «mirada profunda») por el control del sistema planetario. Sin embargo y quizás por los malos resultados de otros títulos similares, el juego ha pasado de ser un *shooter* en primera persona a un juego de disparos con perspectiva aérea y cámara dinámica. Este cambio en el punto de vista afecta radicalmente a la jugabilidad, haciéndola más cercana a los *arcades* de toda la vida. El hecho de contar con una perspectiva





SOBRE ¿RUEDAS? > Durante el desarrollo del juego podrás acceder a tres vehículos diferentes: el hovercraft, el tanque y el jet-pack. Este último permitirá salvar los precipicios que te encuentres.

más amplia y mayor movilidad del personaje crea un desarrollo mucho más directo y accesible a todo el mundo. Además, la exploración de los escenarios será más importante, pues podrás ir encontrando cajones donde reponer munición, salud y dinero en metálico con el que comprar nuevas armas y mejorar las ya existentes entre misión y misión. En muchos momentos de la aventura contarás con un personaje que te acompañará y podrás modificar su comportamiento a través de un sencillo sistema de órdenes. Los vehículos también estarán presentes, así como nuevos enemigos como los perros guardianes, las minas-araña y los soldados garra. Además de la campaña principal, se incluye un modo lleno de desafíos adicionales que podrás desbloquear. Todo esto arropado por un entorno gráfico realmente brillante, con un estilo gráfico que hace honor a lo visto en la primera entrega.



MATHIJS DE JONGE
DIRECTOR DE KILLZONE

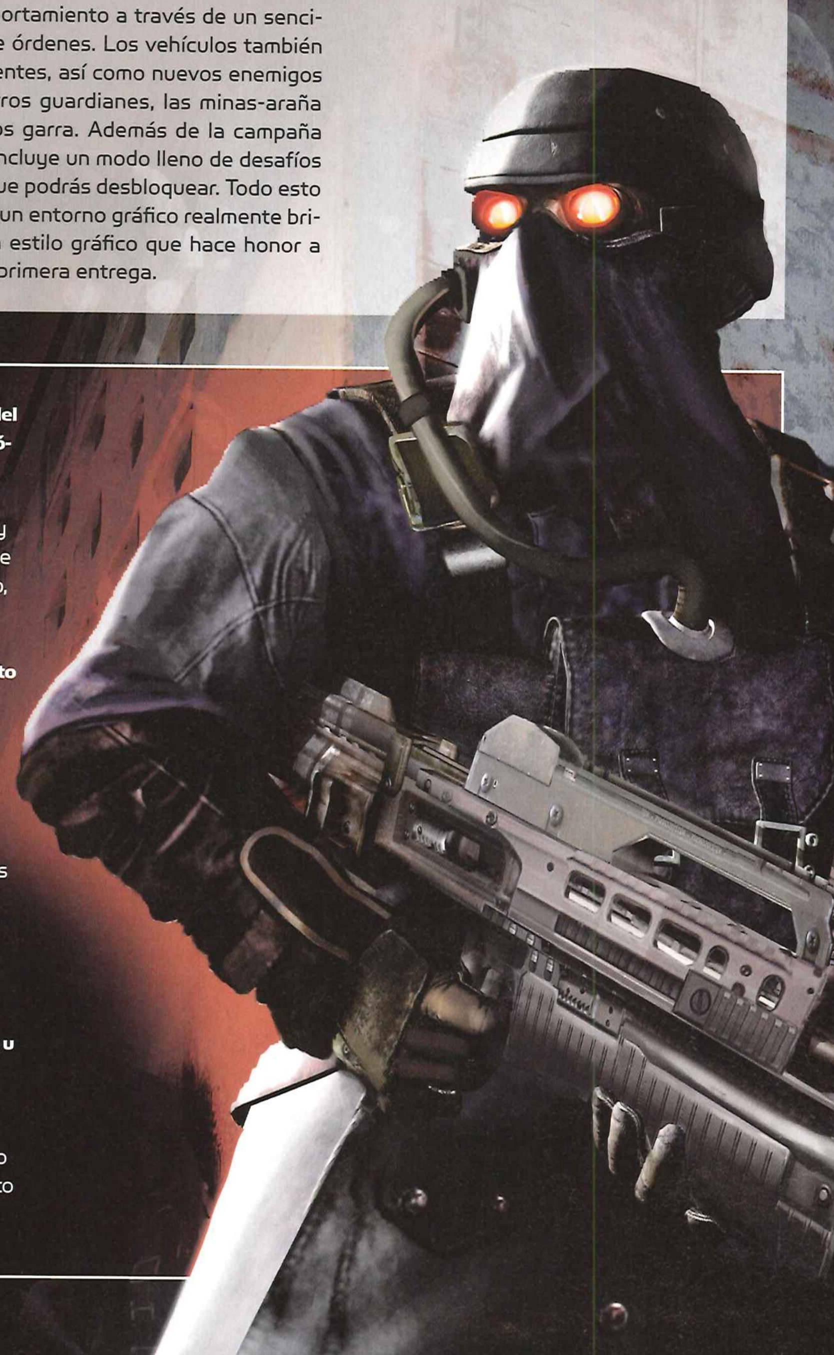
¿Por qué decidieron cambiar el estilo del juego con respecto a PS2?
Queríamos que la versión para PSP ofreciera una nueva experiencia. Al colocar la cámara fuera del personaje dotábamos al protagonista de mayor libertad y de un nuevo punto de vista

¿Cuáles son los «puntos flojos» mejorados de la versión para PS2?
Sobre todo lo referente a la Inteligencia Artificial de los enemigos. También las animaciones de los personajes al morir son mucho mejores, así como la fluidez del motor gráfico. Ya no hay «bajones» en el *frame rate*.

¿Habéis recurrido, como en el caso del primer *Killzone*, a una orquesta sinfónica para grabar la banda sonora?
La verdad es que no, toda la música corre a cargo de una única persona y un ordenador. De todas formas, sigue en la misma línea que el primer juego, con grandiosos temas orquestados. Es difícil notar la diferencia.

¿Por qué han decidido potenciar tanto las posibilidades multijugador?
El *Killzone* de PS2 contaba con un gran modo On-line, pero muy poca gente puede disfrutar de él debido a las dificultades para conectarse con PS2. Ahora con la portátil es mucho más sencillo, por eso creemos que la mayoría de los jugadores probarán los modos multijugador, y por ello los hemos cuidado tanto. Y más cuando el año próximo esté disponible la modalidad infraestructura.

¿Planeáis seguir con esta franquicia u os centraréis en nuevos proyectos?
El mundo de Killzone aún tiene mucho que ofrecer. Continuaremos lanzando juegos basados en él, como el próximo de PS3, mientras el público los acoja bien.





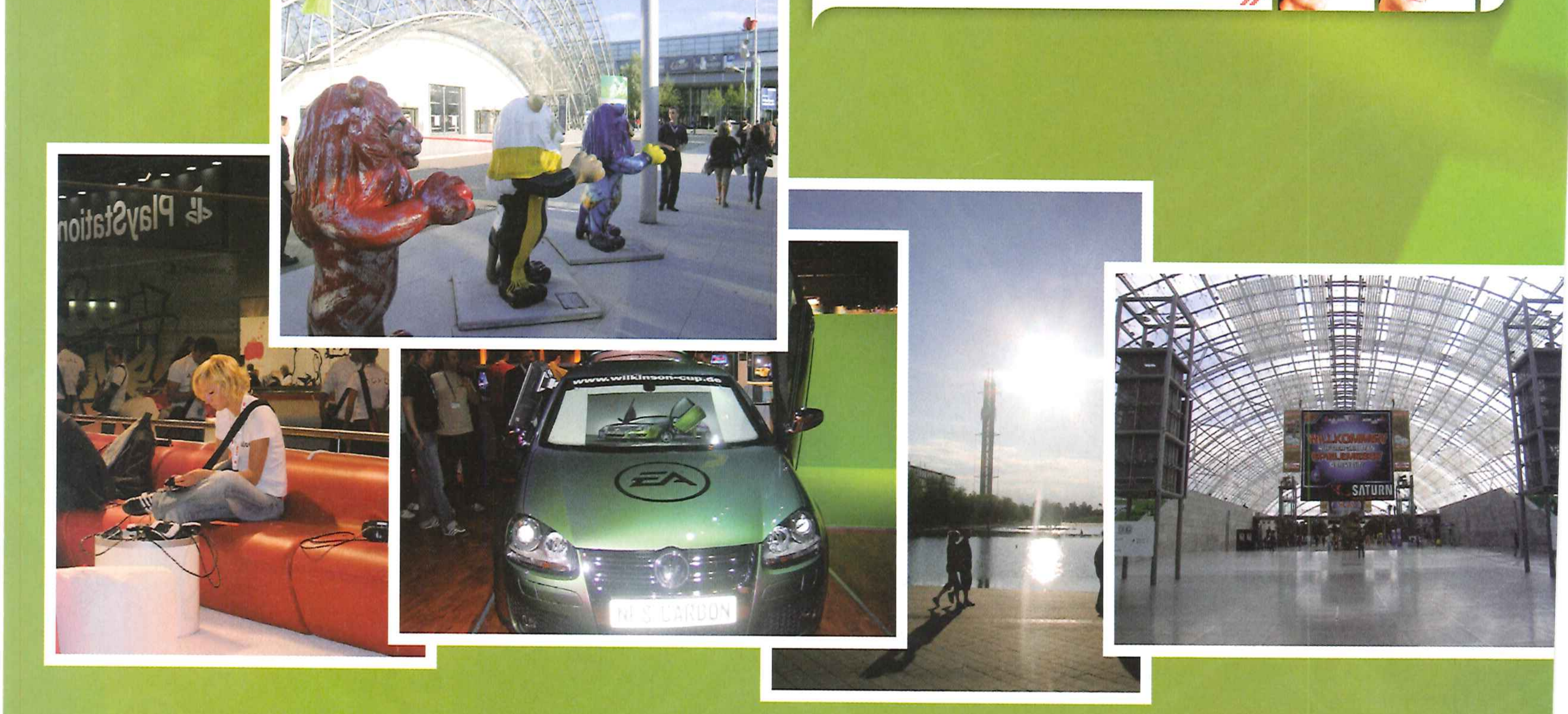
PROSTROKE
GOLF
WORLD TOUR 2007
OTRA FORMA DE
SENTIR Y DISFRUTAR
DEL GOLF
PlayStation 2
3+
www.pegi.info
PlayStation 2
PSP
PC
CD
OXYGEN
ELITE
Virgin
PLAY



GAMES CONVENTION

LA GRAN FERIA EUROPEA DEL VIDEOJUEGO se va convirtiendo poco a poco en una cita obligada para todo el sector. Os contamos todo sobre las novedades más importantes que allí fueron presentadas

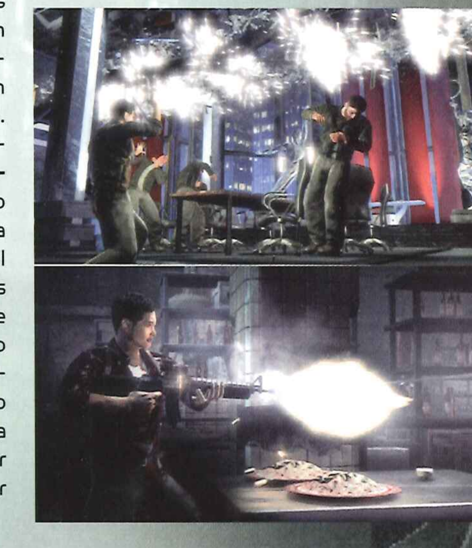
LAST MONKEY & GRADIUS



STRANGLEHOLD

El inspector Tequila regresa con más acción que nunca, aunque ahora cambia la pantalla de cine por un televisor HD

El estudio que en su día nos brindó *Psi-Ops* se encuentra desarrollando, en colaboración con **Tiger Hill Entertainment** la última producción del aclamado director de filmes de acción John Woo (*Cara a Cara, Misión Imposible 2*). Esta vez se trata de un videojuego, que aparecerá conjuntamente en Europa con **PlayStation 3** el próximo mes de marzo. El argumento sigue el de la película *Hard Boiled* y presenta al mismo protagonista, caracterizado por el actor Chow Yun-Fat. Durante la feria tuvimos el placer de jugar a uno de los niveles, que se protagonizaba en un restaurante chino. Como si de un *Max Payne* con «esteroides» se tratara, la acción más intensa (cuerpo a cuerpo o a tiros), el *Bullet Time* llevado al extremo y una interacción con los escenarios digna de la mejor película de acción oriental, están arropadas por todo lo que el motor *Unreal 3* puede ofrecer.







ARGUMENTO DE CINE > La trama del videojuego arranca después de los hechos acontecidos en Hard Boiled (traducido en nuestro país como «Hervidero»). La investigación por parte del inspector Tequila del asesinato de un policía le llevará a desenmascarar una conspiración que afecta a su propia familia.



UNREAL TOURNAMENT 2007

Los genios de Epic Studios siguen demostrando que nadie como ellos para sacar partido a un hardware que aún ni siquiera se encuentra a la venta





VARIEDAD ANTE TODO > El juego incluye gran cantidad de modalidades, entre ellas las clásicas Deathmatch o Capturar la Bandera. Además, podrás comunicarte por voz con el resto de jugadores.

Y es que cuando desarrolladores de medio mundo están empleando para sus proyectos en **PlayStation 3** el motor gráfico creado por estos programadores, y cogen el nombre de este juego, por algo será. Este *shooter* en primera persona presentado en Leipzig está enfocado claramente al modo multijugador, aunque los creadores se han preocupado por dotar de una gran Inteligencia Artificial a los *bots* (personajes controlados por la CPU de la consola) para aquellos que no quieran o no puedan conectarse. La presentación alemana estuvo centrada, además de en los impresionantes entornos con texturas casi fotorrealistas, en el uso de los vehículos. Aerodeslizadores para desplazarse rápidamente, tanques, vehículos oruga y muchos más ingenios móviles estarán a disposición del jugador.

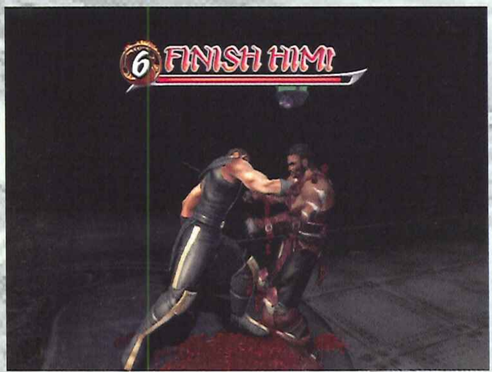


MIDWAY

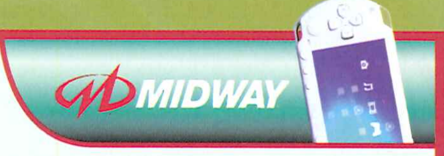
MORTAL KOMBAT ARMAGEDDON

La saga de lucha más salvaje se despide de **PlayStation 2** con una entrega que recopila lo mejor de los anteriores capítulos y añade tantos modos de juego, personajes y posibilidades que hará que los *fans* de la serie den saltos de alegría. Nada menos que cincuenta participantes se dan cita esta vez, provenientes del pasado, presente y futuro *Mortal Kombat*. Pero es que, además, podrás crear a tu propio luchador, y lo mismo ocurre con los controvertidos *Fatalities* que tan famoso han hecho al título. Como eje del juego aparece el modo *Konquest*, que ahora es una aventura en toda regla donde habrá mucho que hacer entre combate y combate. Por si fuera poco, se ha incluido un minijuego de carreras de lo más curioso y desenfadado.



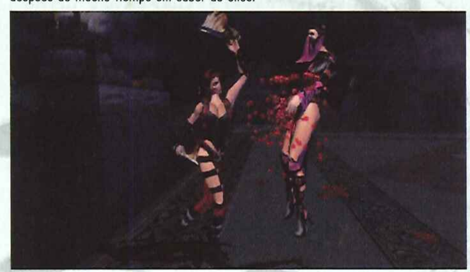


ACABA CON ÉL > En este último capítulo de la saga, los jugadores podrán dar rienda suelta a su faceta más sádica. Podrás crear tu propio movimiento final para acabar con la vida de tu rival de una forma «elegante».





NUEVOS Y VIEJOS CONOCIDOS > Luchadores de todas las entregas anteriores se dan cita en este título de PSP. Algunos, como Goro o Jax reaparecen después de mucho tiempo sin saber de ellos.



MORTAL KOMBAT UNCHAINED

Y para los que quieran batallar en cualquier lugar, **Midway** ha creado una entrega exclusiva en la que aparecerán seis personajes nuevos y la modalidad *Endurance*, que medirá tu resistencia a lo largo de los combates. También aquí estarán presentes el modo *Konquest* en el que controlarás a tu personaje directamente para que explore los escenarios y se relacione con los personajes secundarios. Además, minijuegos de todo tipo, como el Ajedrez, y multijugador vía *Wi-Fi*. Por lo que pudimos jugar, parece que poco tendrá que envidiar a sus «hermanos mayores». Ambos aparecerán este otoño en nuestro país de la mano de **Virgin Play**.





STUNTMAN 2

A la segunda va la vencida. Eso prometen los chicos de Paradigm Ent. y THQ al introducir la fallida franquicia de Reflections en la nueva generación. Las mejoras en todos los apartados están asegurados

Los cambios en *Stuntman 2* no se reducen únicamente al trueque entre la compañía desarrolladora y editora. **THQ** y **Paradigm Ent.** se han hecho con la franquicia que **Reflections** estrenó sin suerte en **PlayStation 2** con el fin de darle un giro de 180 grados y convertirla en un prestigioso referente dentro del género de la conducción más salvaje. Para conseguirlo, lo primero que se han visto obligados a corregir ha sido la exigente jugabilidad del primer título, potenciándola con más de 36 misiones y 6 diferentes tipos de trabajos en las tareas como especialista dentro del competitivo universo de Hollywood. Los gráficos se acercan a los de cualquier título en alta definición y las opciones multijugador son amplias y variadas. El lanzamiento del juego se espera para verano de 2007. Prometedor...

DESTRUCCIÓN MASIVA > En ninguna superproducción de cine pueden faltar los espectaculares choques en cadena y explosiones varias. Alcanza la mejor puntuación destrozándolo todo.

AUTOPISTA HACIA EL CIELO > Podremos «sobrevolar» las calles de San Francisco.

EL ESPECIALISTA > Desempeñarás 6 tipos de trabajos diferentes a lo largo de las 36 misiones que conforman el modo principal del juego. Además, dispondrás de un completo apartado multijugador On y Off-line.

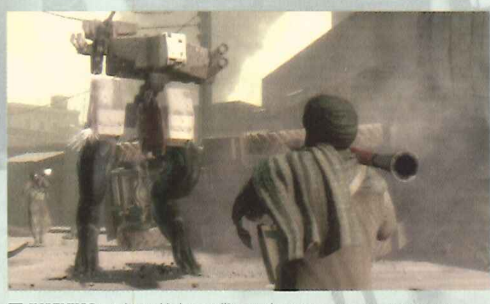




METAL GEAR SOLID 4

El trío de ases Hideo Kojima, Ken-Ichiro Imaizumi y Yoji Shinkawa presentaron la artillería más pesada de toda la Feria en forma, una vez más, de un espectacular tráiler de ocho minutos de duración que dejaba entrever una cruenta batalla entre PMC y soldados sauditas. Una impresionante secuencia CG donde Solid Snake reaparece de la misma forma en la que le vimos en el pasado E3, bastante viejo y perjudicado. Un buen aperitivo de cara al inminente **Tokyo Game Show**. Sin embargo, **Konami** ya ha confirmado que no espera mostrar una *demo* jugable hasta el próximo E3, por lo que hasta entonces deberemos ir conformándonos con las excelentes secuencias de introducción que nos meten en el nuevo giro tomado por la saga. Una auténtica película interactiva en tu **PlayStation 3**.





INGENUOS... > Los soldados sauditas comienzan a «caer como moscas» en cuanto los Metal Gear entran en acción. Unas salvajes máquinas de matar.

KONAMI



BOMBERMAN

Hudson Soft. creó en 1983 este clásico juego de *puzzles* que, a día de hoy, está siendo adaptado por la compañía nipona **Konami** para la portátil de **Sony**. Con un colorido y novedoso entorno 3D, ***Bomberman*** ofrece tres divertidos modos de juegos: Normal, con más de 100 nuevos niveles, *Classic*, hogar para los más nostálgicos (50 fases del juego original) y modo *Wi-Fi* para hasta 4 jugadores al mismo tiempo.



KONAMI

MGS PORTABLE OPS

Siete años después de los acontecimientos narrados en *MGS 3: Snake Eater*, es hora de viajar a Sudamérica para volver a encarnar al implacable *Big Boss*. Adaptado a las exigencias portátiles, el título de **Konami** presenta interesantes novedades respecto a sus hermanas mayores: cámara en tercera persona, posibilidad de ir reclutando a tus propios soldados y partidas multijugador vía *Wi-Fi*.







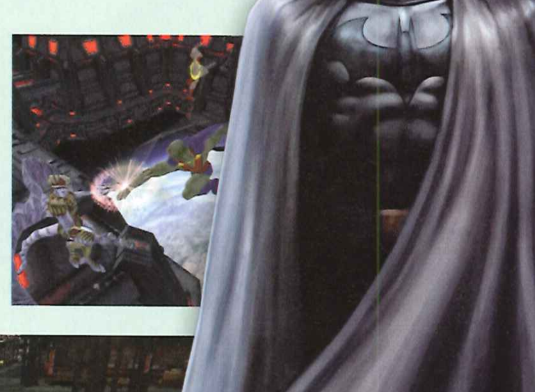
PERIFÉRICOS > Qué mejor que un GPS para guiarte por la jungla sudamericana. El nuevo periférico de Sony será compatible al 100% con el título de Konami.

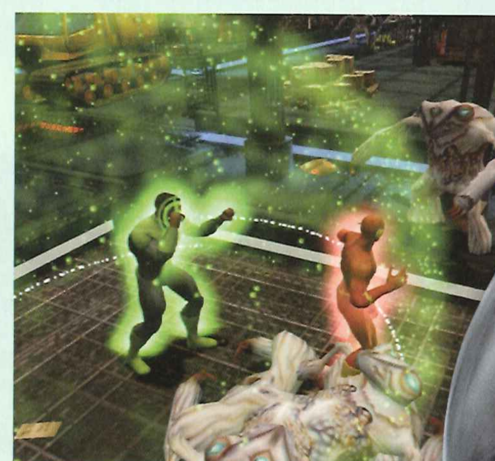
eidos

JUSTICE LEAGUE HEROES

La Liga de la Justicia llega al universo **PlayStation** con más de sesenta años a sus espaldas en el mundo del cómic (debutó para **DC** en el año 1940) y una serie de animación que actualmente se emite por el canal de TV *Cartoon Network*. A lo largo de una aventura que mezcla acción y *RPG* al más puro estilo *X-Men Legends*, *Batman*, *Superman*, *La Mujer Maravilla* y el resto de superhéroes emblemáticos de la editorial americana se dan cita para salvar al planeta una vez más, con la posibilidad de customizar y potenciar sus habilidades durante el desarrollo del juego. Además, cuenta con un modo multijugador que permite afrontar las misiones de forma cooperativa. ¡Pon un superhéroe en tu vida!









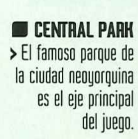


ATARI

ALONE IN THE DARK

La creación de **Eden Studios**, con el español David Nadal a la cabeza, se dejó ver en la feria alemana. Como ya sabes, en el último capítulo de la prestigiosa saga que sentó las bases del género *Survival Horror* encarnarás la figura de un jóven Edward Carnby que investiga fenómenos paranormarles en la ciudad de Nueva York.





CENTRAL PARK
> El famoso parque de la ciudad neoyorquina es el eje principal del juego.

SONY

ROGUE GALAXY



La nueva obra maestra de **Level 5** se prepara para su desembarco europeo. Muy pronto surcarás la galaxia lúdica más preciosista jamás creada a lomos de tu *DualShock 2*. Uno de los últimos grandes *RPG* que verán la luz en la actual generación de 128 *bits*.

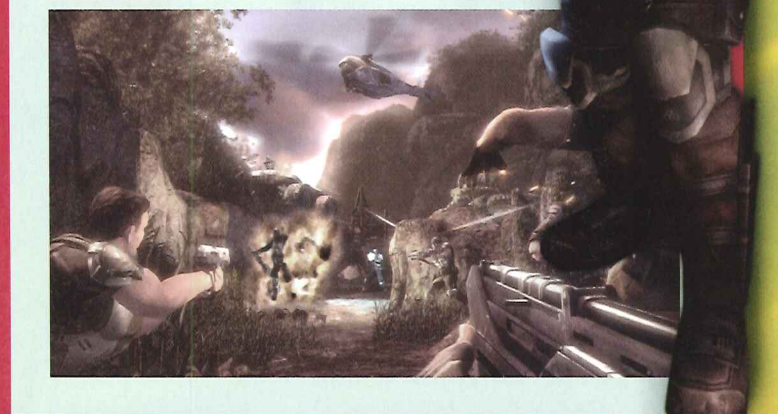






TUROK

Cuando parecía que la saga de dinosaurios más famosa de la historia reciente del videojuego había muerto, **Propaganda Games** (compañía desarrolladora formada en 2005 por antiguos integrantes de **Electronic Arts**) lo devuelve a la vida con un *look* completamente renovado gracias al flamante *engine Unreal 3*. ***Turok*** ofrece un vibrante *FPS* en primera persona donde, en la piel de Joseph Turok, tendrás que sobrevivir en un planeta repleto de criaturas genéticamente alteradas.



KONAMI

DEMON CHAOS

Genki promete poner en escena a más de 65.000 enemigos al mismo tiempo con este título de características y desarrollo similar a los *Dynasty Warriors* de **Koei**. Controlando al legendario guerrero Inugami tendrás que hacer frente a una masiva invasión demoníaca en el Japón feudal de 1543. No sabemos si el *emotion engine* de **PS2** podrá hacer frente a tan altas pretensiones técnicas. Creemos que sí. Noviembre en Europa.



65.535 > Una cifra que pronto veremos alcanzar en PlayStation 2. Increíble pero cierto.



SEGA





VIRTUA TENNIS 3

Ya tenemos el listado de jugadores que saltarán a la red la próxima primavera en **PS3**. A los número uno en categoría masculina y femenina Roger Fereder y Amelie Mauresmo hay que sumar a Rafa Nadal, Maria Sharapova o la carismática Venus Williams. El juego permitirá customizar a tu propio personaje. Además de competir en los prestigiosos torneos de todo el mundo, podrás participar en un total de diez divertidos minijuegos.



La temporada de lanzamientos en Japón se va animando. A pesar de que los nuevos sistemas ya se adivinan en el horizonte, PS2 y PSP siguen recibiendo productos a la altura de lo esperado por todos los jugadores.

PHANTASY STAR UNIVERSE

19 AÑOS DE HISTORIA TE MIRAN...



COMPAÑÍA: **SEGA**
DESARROLLADOR: **SONIC TEAM**
GÉNERO: **RPG**
CONFIRMADO EUROPA: **SÍ**
FECHA DE APARICIÓN: **31 AGOSTO 2006**

Disfrutarás como un enano si eres un aficionado a los *RPG* con los lanzamientos que se avecinan. Puede que no queden demasiados grandes juegos de este género en salir para **PS2**, pero los que hay merecen la pena por sí mismos. *Final Fantasy XII*, *Rogue Galaxy* y este ***Phantasy Star Universe***, que será el primero en llegar hasta nuestro país antes de que acabe el año. Como ya sabrás, en los últimos años esta veterana saga de rol se había decantado por el juego On-line, ofreciendo unos productos pensados casi exclusivamente para ser jugados en la red. Los programadores de **Sonic Team** han debido darse cuenta de que este tipo de experiencia no es accesible a todo el mundo, y han decidido regalarnos un capítulo que puede ser disfrutado de cualquiera de las dos formas, ya que cuenta con un completo y complejo modo Historia para un solo jugador. Universos espaciales en guerra siguen siendo el marco de un juego que ofrece una personalización sin precedentes desde el primer momento. Podrás crear a tu personaje modificando un sinfín de aspectos (raza, sexo, complexión, etc.) y más tarde equiparle con armas pertenecientes a 20 categorías (de fuego y blancas, pudiendo llevar dos a la vez) e incluso cambiarle la ropa (aunque esto sólo repercutirá en su apariencia). Todas estas acciones se llevan a cabo en la habitación del héroe, que también podrás decorar a tu gusto. Un pequeño

© SEGA

Armed Servant (Taguba) LV36

© SEGA

A DOS MANOS > Los combates en Phantasy Star Universe se desarrollan en tiempo real, como si de un juego de acción se tratase. Hay más de 200 armas diferentes divididas en 20 categorías: garras, espadas, arcos, sables, pistolas, escopetas... Cada personaje podrá llevar una en cada mano (menos las más grandes, que requieren las dos) y realizar todo tipo de combos con ellas. Además, existen las «Photon Arts», unos ataques mágicos especiales que consumen los puntos correspondientes. Pueden ser vinculados a diferentes tipos de armas y con ello sus efectos variarán. Por último, las armas podrán ser mejoradas al llevarlas a la tienda donde fueron adquiridas. Pero cuidado, porque pueden romperse en el proceso.

TOP 5

1. PHANTASY STAR UNIVERSE (SEGA)
2. WINNING ELEVEN 10 (KONAMI)
3. BATTLE STADIUM D.O.N. (BANDAI)
4. METAL SLUG 3D (SNK PLAYMORE)
5. SENGOKU BASARA 2 (CAPCOM)

LOS + ESPERADOS

1. YAKUZA 2 (SEGA)
2. NARUTO KONOHA SPIRITS (BANDAI NAMCO)
3. EVERYBODY'S TENNIS (SONY C.E.)
4. TALES OF DESTINY (BANDAI NAMCO)
5. SUMMON NIGHT 4 (BANPRESTO)









A TU IMAGEN > Antes de comenzar a jugar tendrás que crear al personaje que te representará.

ingenio mecánico que te acompaña en todo momento, conocido como *Partner Machinery* será el encargado de gestionar todo lo referente a los objetos en tu poder. Los combates en el juego son mucho más protagonistas que en otros similares, pareciendo a veces que te encuentres ante un juego de acción a causa de la gran cantidad de *combos*, técnicas y patrones de ataque diferentes que podrás utilizar. Empuñar un arma en cada mano y combinar sus acciones dará como resultado devastadoras combinaciones, que incluso podrán ser definidas con antelación por el jugador. Un mundo central lleno de personajes secundarios, tiendas y demás será el nexo de unión entre las fases de exploración y lucha. En cualquier momento del juego existe la posibilidad de unirse a la red con el personaje diseñado y llevar a cabo las misiones creadas para varios jugadores, que expanden la historia y reportan grandes ventajas. En fin, que no podemos esperar más para jugarlo.



RAZAS > El universo en el que se desarrolla el juego está poblado por varias especies diferentes, más o menos parecidas a los humanos. Cada una cuenta con sus propias habilidades y ventajas.

UN POCO DE HISTORIA

Allá por 1988 apareció el Phantasy Star original para la consola de Sega Master System. Se trataba de una especie de respuesta de la compañía al éxito de Squaresoft con Final Fantasy. Tres capítulos más para MegaDrive vieron la luz, además de otros paralelos para diferentes sistemas. En el año 2000 la compañía del erizo azul dio el campanazo al presentar el primer juego de rol On-line para consola: Phantasy Star Online, que también ha contado con varias entregas.



PSP



COMPAÑÍA: **NAMCO**
DESARROLLADOR: **TALES STUDIO**
GÉNERO: **RPG**
CONFIRMADO EUROPA: **NO**
FECHA DE APARICIÓN: **7 SEPTIEMBRE 2006**

TALES OF PHANTASIA

OTRO RPG CLÁSICO PARA PSP

El primer capítulo de la veterana saga de **Namco** vio la luz en su momento en **PSone**. Ahora llega a las tiendas niponas esta versión para la portátil de **Sony** que básicamente se trata del mismo juego. Las novedades se limitan a la inclusión de voces en los personajes y a nuevos modos de batalla. *Sprites* en 2D, batallas muy *arcade* y escenarios rebosantes de detalle esperan al jugador tras el debut de *Tales Of Eternia*.



COMBATES > Como es habitual en la saga, podrás controlar a los personajes directamente como si de un juego de acción se tratara.





VOLANDO VOY > A través de este mapa tridimensional los personajes se desplazarán entre las distintas localizaciones del juego.

PSP

COMPAÑÍA: **MARVELOUS INTERACTIVE**
DESARROLLADOR: **MARVELOUS INTERACTIVE**
GÉNERO: **RPG**
CONFIRMADO EUROPA: **SÍ**
FECHA DE APARICIÓN: **31 AGOSTO 2006**

VALHALLA KNIGHTS

CABALLEROS EN BUSCA DEL PARAÍSO



La mitología nórdica vuelve a ser (como ocurrió con *Valkyrie Profile Lenneth*) el eje central de la trama de este juego de rol y acción. El protagonismo recae en un joven guerrero amnésico que lucha por recuperar su memoria. Para ello irá acompañado de un grupo de cinco personajes, aunque en las batallas sólo podrás manejar al protagonista, mientras que los compañeros actuarán en tiempo real según su inteligencia artificial. Será lanzado en nuestro país próximamente por **Virgin Play**.

AKIHABARA BLUES

Los que disfrutaron con la última creación de Team Ico, Shadow Of The Colossus, pueden llevarse ahora a casa al primero de los enemigos del juego. Por unos ochenta Euros se comercializa en Japón esta espectacular figura de 195 mm. en la que también aparece el protagonista del juego.





JAPÓN EXPRESS

FUTUROS LANZAMIENTOS

YAKUZA 2
O Ryuga Gotoku 2, como se le conoce en Japón, hará acto de aparición en las tiendas niponas el 7 de diciembre. La historia arrancará un año después de la primera entrega.

SAMURAI WARRIORS 2 EMPIRES
La saga de Koei no descansa ni por casualidad. La próxima entrega en aparecer para PS2 será ésta que mezcla acción con estrategia. La fecha, el 21 de septiembre.

SUMMON NIGHT 4
Una visión mucho más desenfadada del mundo del Más Allá es la que propone este juego de rol y estrategia de Banpresto, que verá la luz el próximo 30 de noviembre.

TALES OF DESTINY
El remake más esperado para PS2 llegará a las tiendas japonesas el 22 de noviembre. Se trata de una adaptación del clásico de PSone de la mano de Bandai Namco y Tales Studio.

PSP
PlayStation® Portable

PlayStation®2

¿SERÁS CAPAZ DE CONQUISTAR LOS CIELOS?

Primero tendrás que conquistar tus propios miedos. Cuando lo consigas, podrás derribar violentos cazas con dos jugadores en PlayStation®2 y hasta cuatro jugadores en PSP®, pilotando uno de los 30 aviones auténticos en los dos nuevos capítulos de las épicas series de Ace Combat. Conquista los cielos antes de que ellos te conquisten a ti.

acecombatgame.com











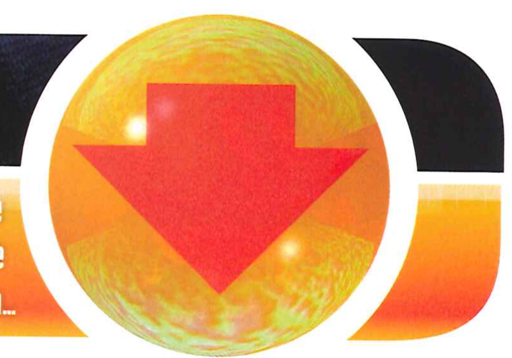




Próximamente también en PSP®



DRAGON LIBRARY > Podrás echar un vistazo a los perfiles completos de todos los personajes, revisar aspectos de la historia, etc. Sin duda, un detallazo para los fans y una gran ayuda para aquellos que quieran ponerse al día con la saga.



En esta sección te mostramos juegos que ya están a punto de salir a la venta, títulos que acaban de anunciarse o sorprendentes ofertas lúdicas que quizá no aparecerán en Europa. Juegos especiales que ya están cargando lentamente en nuestra memoria y posiblemente lo harán también en tu consola...





MOVIMIENTOS ESPECIALES > Como viene siendo habitual, cada personaje contará con un buen número de ataques especiales.





DBZ BUDOKAI TENKAICHI 2

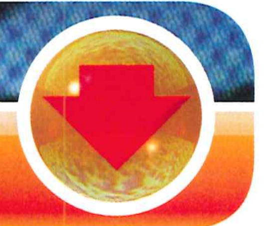


PS2 — FECHA DE SALIDA NOVIEMBRE 2006

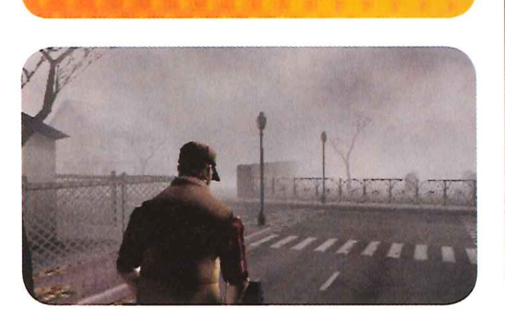
La popular serie de animación de Goku y compañía volverá a golpear fuerte a principios de noviembre en toda Europa, en lo que será la segunda parte de *Tenkaichi*. Siguiendo la estela de su antecesor, podrás disfrutar de un modo Historia con más de 50 horas de juego, mezclando feroces combates en un entorno 3D totalmente libre y unos ligeros toques de RPG. En este modo revivirás las sagas *Dragon Ball Z* y *GT*. Pero además, por si esto fuera poco, ocho modos más estarán disponibles para ofrecerte combates para rato. Los más de 100 personajes para elegir y los 19 escenarios que destrozar, te darán la posibilidad de recrear prácticamente cualquier combate vivido en la serie o en los OVAs. Y como detalle para los *fans*, será posible establecer el audio en japonés y disfrutar así de las voces en versión original.

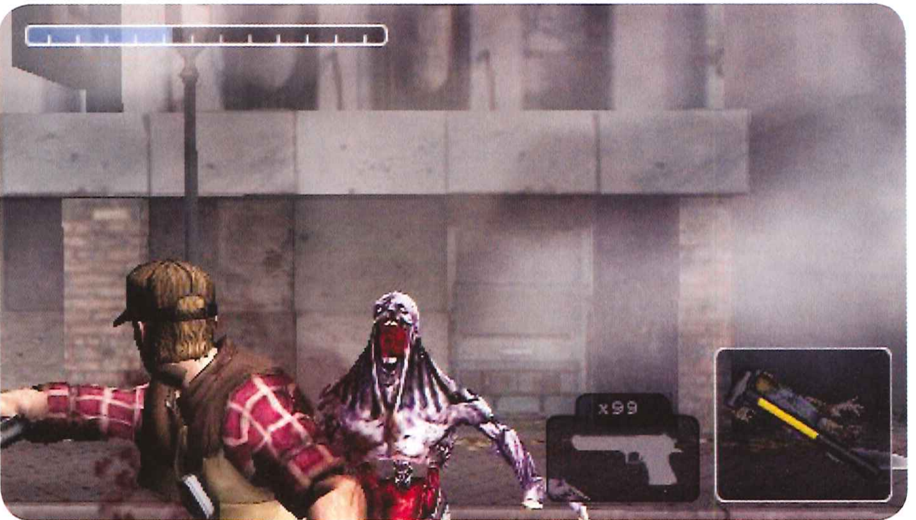
ENORME PLANTEL > Es el que nos presenta este título con 129 personajes para seleccionar. Muchos de ellos debutarán en el mundo de los videojuegos de Dragon Ball, como el terrible androide C-13, sacado directamente de los OVAs de esta saga.





BARRICADE/CINERACTIVE SYSTEM > Así han bautizado los chicos de Konami a los nuevos sistemas de combate. El primero te permitirá utilizar los elementos del entorno para hacer frente a los diferentes enemigos. Las combinaciones de botones (al más puro estilo Resident Evil 4), hacen honor al segundo.







SILENT HILL ORIGINS

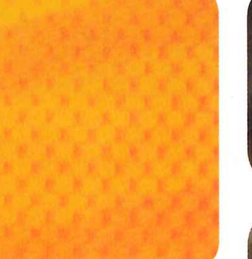


PSP — FECHA DE SALIDA 2007

El universo *Silent Hill*, tras el controvertido filme de Christophe Gans, continúa expandiéndose por el horizonte lúdico con nuevas e irresistibles dosis de desasosiego y terror. En esta ocasión lo hace en **PSP** con una precuela del primer y revolucionario capítulo de **PSone**, auténtico referente dentro del género *Survival Horror*. Aunque **Silent Team** está encargándose simplemente de las tareas de supervisión en el desarrollo del juego (a excepción de Akira Yamaoka y sus exquisitas composiciones musicales) los resultados obtenidos por **Climax** hasta el momento no pueden manifestarse más prometedores. Tanto la estética adoptada como las innovaciones implementadas en la cámara y control del personaje (muy similares a *Resident Evil 4*, combinaciones de botones incluidas) no hacen más que presagiar la gestación de un nuevo clásico portátil.

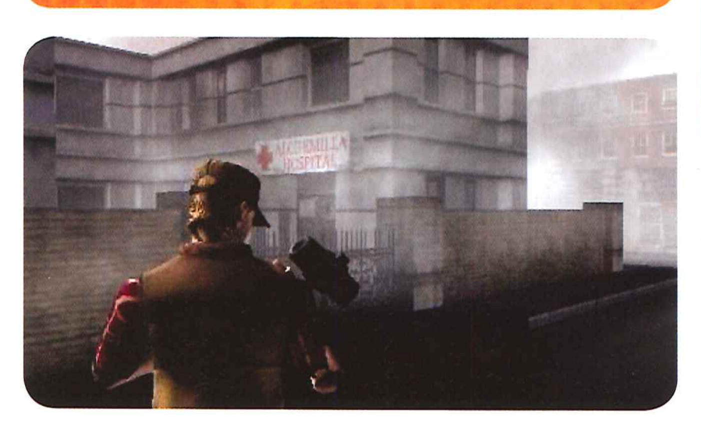


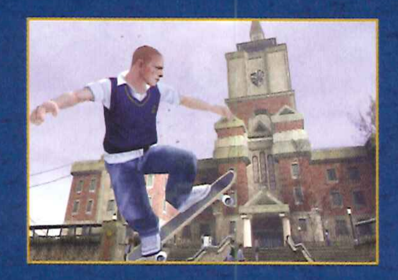
TRAVIS O'GRADY > Camionero de profesión y con un pasado de lo más oscuro, nuestro protagonista se encuentra accidentalmente con Silent Hill. Allí deberá enfrentarse a sus propios miedos.

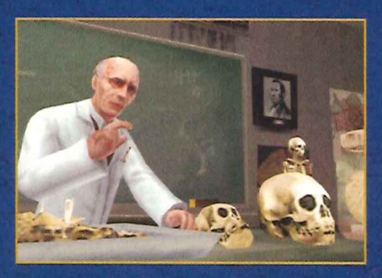




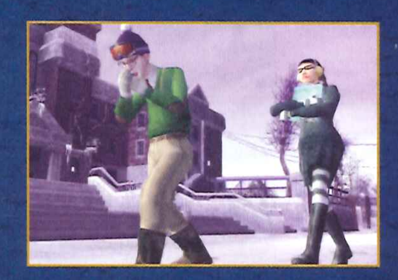
















PlayStation®2



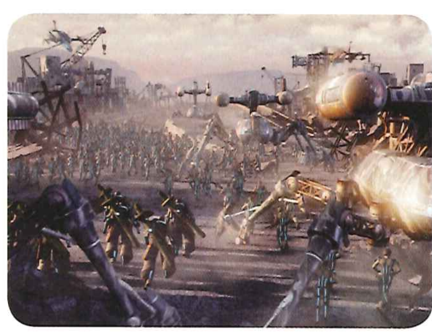
16+
www.pegi.info



FINAL FANTASY VII: DIRGE OF CERBERUS

PS2 — FECHA DE SALIDA NOVIEMBRE 2006

La compilación de *Final Fantasy VII* va llegando a su fin. Con el lanzamiento en España de *FFVII: Advent Children* y ***FFVII: Dirge Of Cerberus*** durante los próximos meses al fin podremos averiguar qué ocurrió con la ciudad de *Midgar* tras los fatídicos acontecimientos que acompañaron al clásico de **PSone**. Enmarcado tres años después de la historia original, el juego te pone en la piel de Vincent Valentine, antiguo integrante de la corporación *Shinra* (más concretamente de los *Turks*), envuelto ahora en una cruenta batalla con los soldados *Deepground*, misterioso grupo militar y nuevo opresor del ya de por sí castigado pueblo. *Dirge Of Cerberus* mezcla la trepidante acción de un *FPS* en tercera persona con elementos *RPG*, donde el uso de la materia va unido a la evolución de las armas. **Square Enix** ha corregido ciertas imperfecciones de la versión japonesa (velocidad del personaje, movimientos, combates, etc.) en su transición a territorios PAL, lo que hace presagiar una conversión a la altura de otras superproducciones de la compañía japonesa. Vincent, Tifa, Cloud... Os estábamos esperando.



YUGO OPRESOR > Los soldados Deepground han permanecido tres años en la sombra de Midgar, esperando el momento oportuno para resurgir con más fuerza que nunca. Durante la celebración del festival en Kalm, Vincent es testigo de una masiva invasión a manos de este nuevo grupo militar, relacionado estrechamente con la corporación Shinra. Es momento de desenfundar nuestra arma y tomar cartas en el asunto...



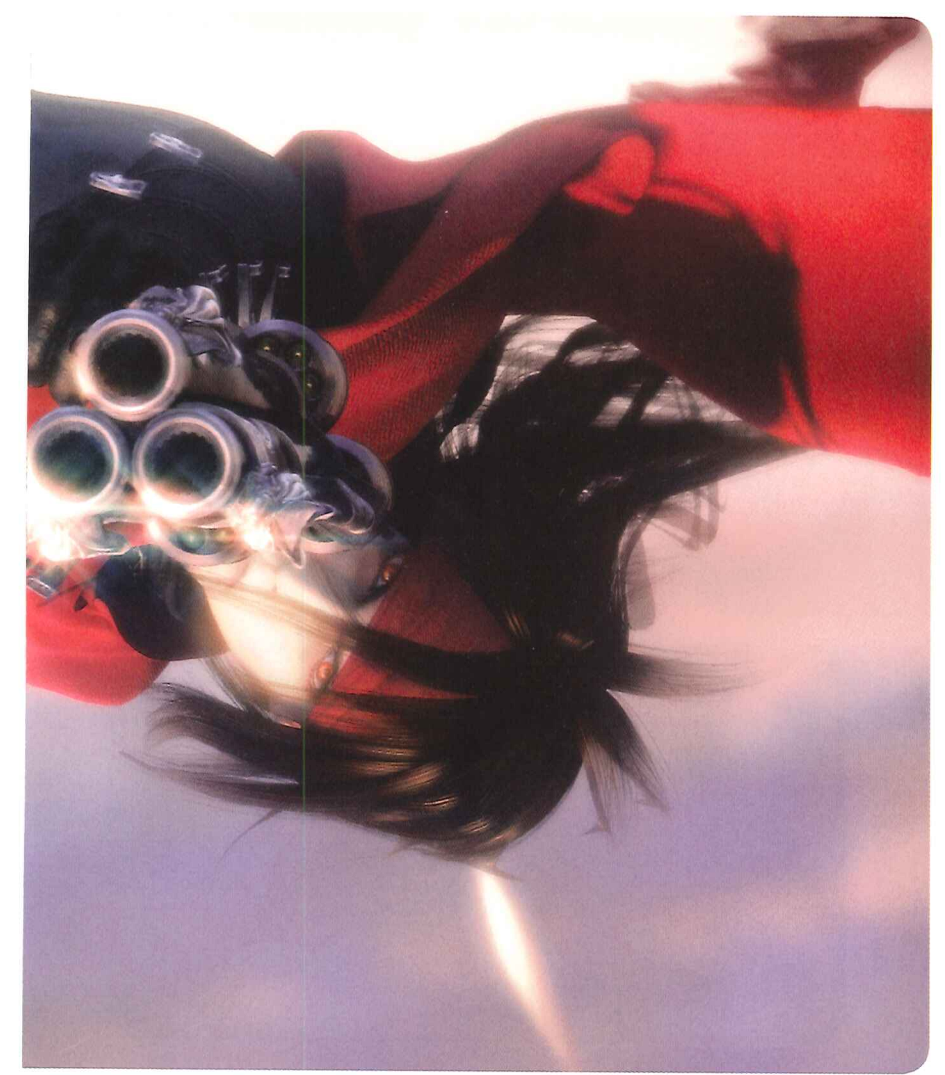




ORIENTE VS. OCCIDENTE > Aunque en Japón el juego está disponible desde el pasado mes de enero, muchas han sido las críticas suscitadas debido a su irregular jugabilidad. Square Enix, conscientes de la importancia del mercado occidental, ha implementado sustanciales mejoras que ya se pueden apreciar en la adaptación americana. Todas ellas se conservan para Europa y están relacionadas con el movimiento y sistema de ataque del personaje.










Dragonfly GL
420/780
15/18 126
Potion
3

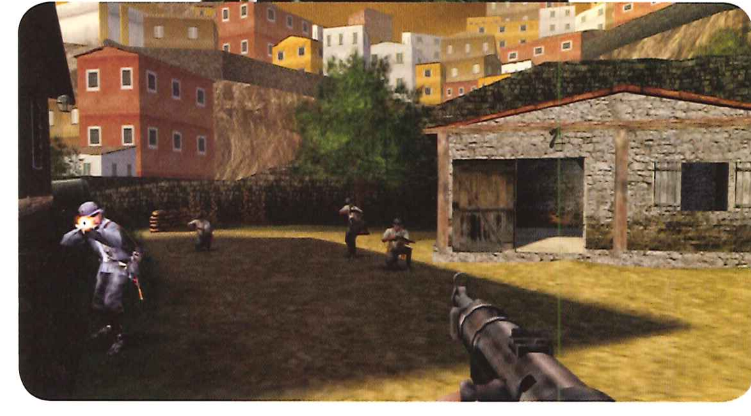

HP
4/780
ITEM
12/18 18





¡ESTO ES LA GUERRA! > Medal Of Honor Heroes te permitirá librar partidas de hasta 32 jugadores al mismo tiempo. Las modalidades suman un total de cinco, entre las que encontrarás los típicos Deathmatch o Capture The Flag. Las posibilidades multijugador de PSP, elevadas a la máxima potencia.





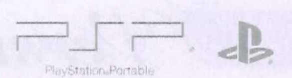
VIEJOS CONOCIDOS > El teniente Jimmy Patterson, mítico protagonista del primer Medal Of Honor (PSone, 1999) y MOH: Frontline (PS2, 2002) tendrá una nueva oportunidad de hacer historia. En esta ocasión le acompañarás en la decisiva operación Market Garden.



MEDAL OF HONOR HEROES

PSP — FECHA DE SALIDA: NOVIEMBRE 2006

La franquicia que, en el año 1999 y con el respaldo de Steven Spielberg en las labores de producción, revolucionó el género de los *FPS* basados en la Segunda Guerra Mundial hace su debut en la portátil de **Sony** con un título que presenta un amplio arsenal de novedades respecto a lo visto en 32 y 128 *bits*. Con un modo Campaña completamente nuevo e inspirado en los grandes conflictos librados a lo largo de Europa (deberás reducir al ejército alemán en míticos enfrentamientos como La Batalla del Bulge o la operación *Market Garden*) te encontrarás con 12 nuevos y variados escenarios, un modo multijugador que promete hasta 32 jugadores repartiendo plomo al mismo tiempo y la aparición de antiguos protagonistas de la serie (un total de 20 clásicos como Jimmy Patterson, John Backer o William Holt). El yugo nazi se hace portátil.



TUS GUÍAS DE VIAJE, AHORA EN PSP.









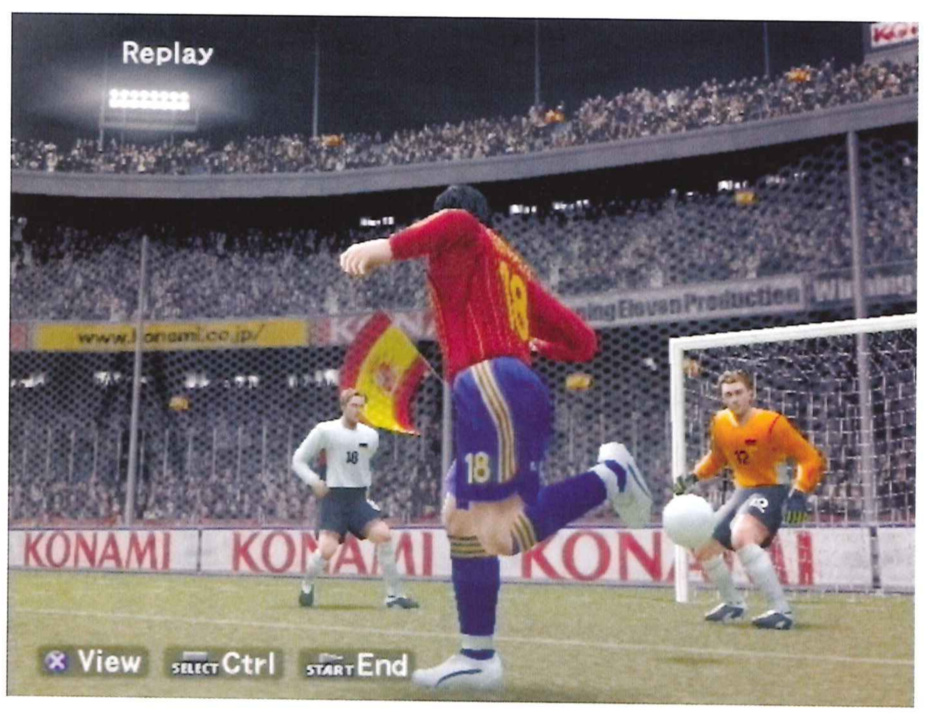
COMPAÑÍA: **KONAMI**
DESARROLLADOR: **KCET**
DISTRIBUIDOR: **KONAMI**
GÉNERO: **DEPORTIVO**
JUGADORES: **1-8**
FECHA DE APARICIÓN: **OCTUBRE 2006**

PRO EVOLUTION SOCCER 6

EL MÁS ESPECTACULAR... Y EL MÁS SENCILLO

Antes de que nadie se asuste por lo que leerá en los siguientes párrafos, diremos que ***PES6*** va a ser, seguramente, el mejor juego de todos los tiempos para **PS2**. Es espectacular, divertido y el más perfecto de todos los *PES* que hemos tenido la oportunidad de disfrutar. Impresionante, sí, pero... Después de analizar, año tras año, versión tras versión, todas las entregas del título de **Konami**, uno podría llegar a tener la tentación de pensar que conoce a la perfección cómo trabajan los programadores de esta compañía e, incluso, arriesgarse a aventurar cómo será dentro de un mes la entrega final de ***PES6***. En otras ocasiones el riesgo no sería demasiado, pero algo nos dice que esta vez estaríamos condenados a fracasar. ¿Por qué razón? Bueno, la principal es que esta nueva edición *beta* tiene tantas cosas aún por incluir (y no nos estamos refiriendo a los jugadores e indumentarias de cada equipo, que también), que lo más lógico es pensar que no estamos ante nada definitivo y que se trata de la primera *alpha* europea. Básicamente, se trata de lo mismo que vimos en *Winning Eleven 10* hace unas semanas atrás, y algo nos dice que deberían haber algunos cambios y sorpresas.
De equivocarnos, es decir, si este juego que ahora probamos es la base real del futuro ***Pro Evolution Soccer 6***, estaríamos ante el *Pro Evolution Soccer* mejor animado, con más

LA DIFICULTAD PARECE MUY INFERIOR A LA DE PES 5



DE ESPUELA > Pro Evolution Soccer 6 cuenta con nuevas animaciones, regates espectaculares y también con nuevos remates no demasiado difíciles de ejecutar. Este golito de espuela lo marcamos en uno de nuestros primeros partidos y casi por sorpresa. Luego, la verdad es que no hemos metido ninguno más.



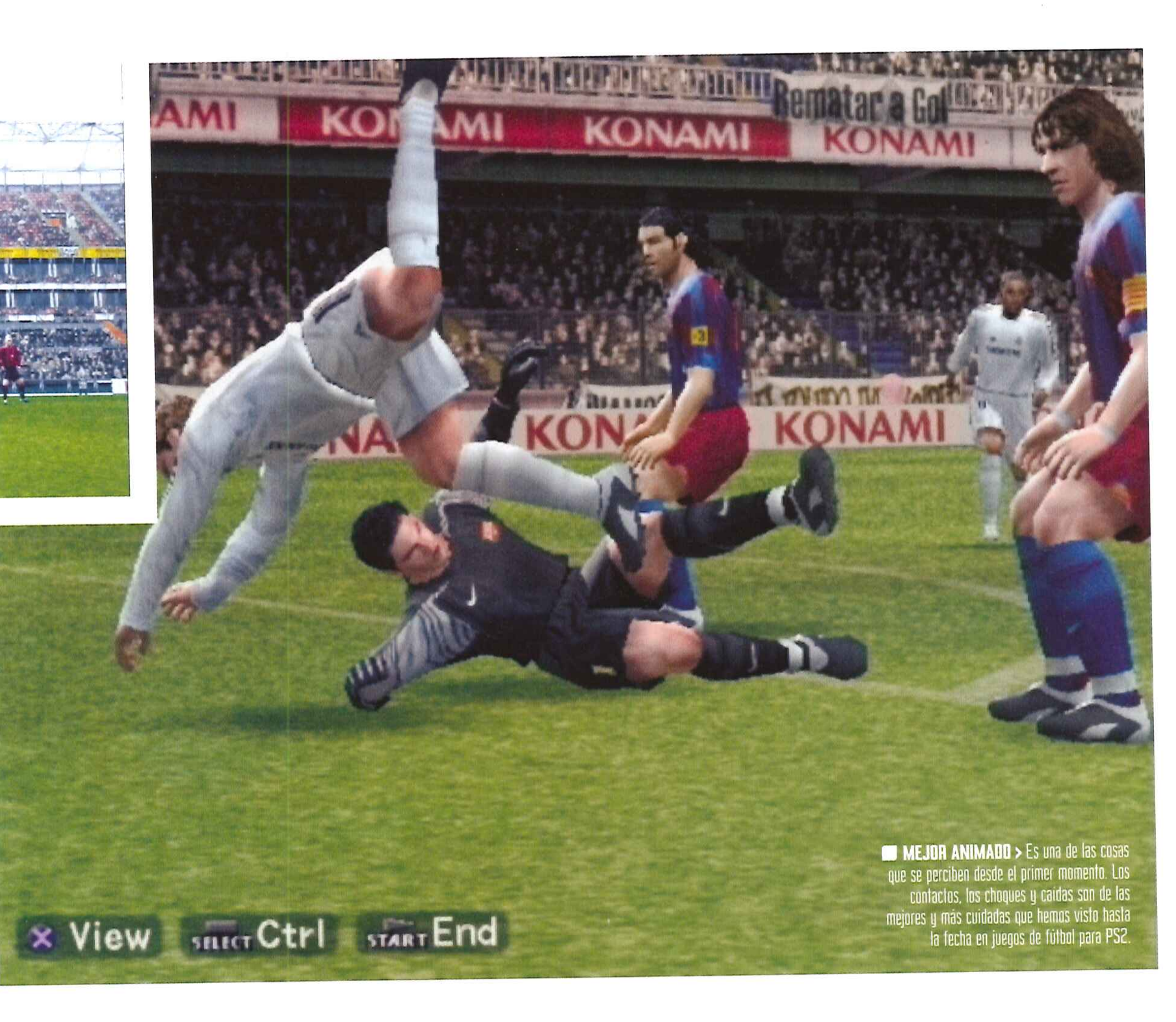
PRIMERA IMPRESIÓN



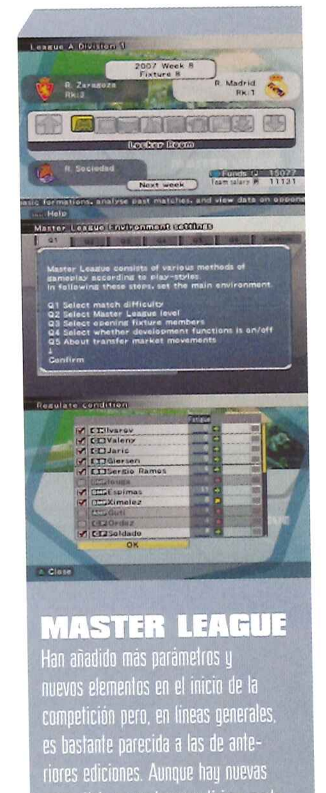
DE LÚCAR

ES EL MEJOR PES QUE VEREMOS EN PS2, PERO ESPEREMOS QUE LA DIFICULTAD SEA MAYOR EN LA VERSIÓN FINAL.





MEJOR ANIMADO > Es una de las cosas que se perciben desde el primer momento. Los contactos, los choques y caídas son de las mejores y más cuidadas que hemos visto hasta la fecha en juegos de fútbol para PS2.

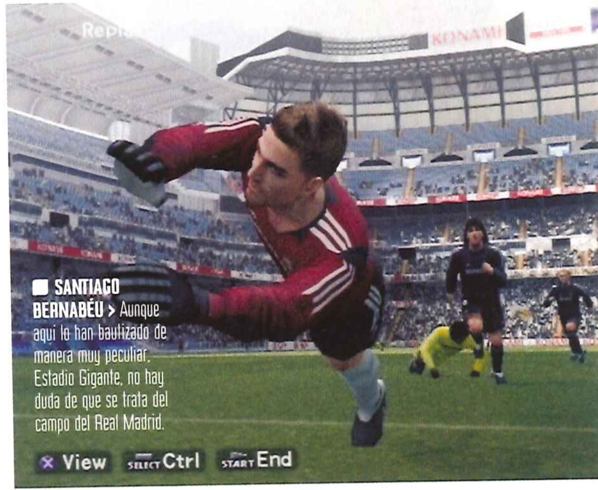


MASTER LEAGUE
Han añadido más parámetros y nuevos elementos en el inicio de la competición pero, en líneas generales, es bastante parecida a las de anteriores ediciones. Aunque hay nuevas competiciones y el esperadísimo modo de juego en red, la Master League sigue siendo el modo más completo de Pro Evolution Soccer 6... y en el que acabarán jugando más horas la gran mayoría de los mortales.

regates, más campos, el que mejor se mueve, el más completo, el más variado y, con mucha diferencia, el más jugable de toda la historia del fútbol de **Konami**... pero esto no sería una buena noticia. Si algo sabemos por la experiencia, es que al jugador tradicional de *PES* no le van las cosas sencillas, ni los juegos de fútbol que todo lo hace el programa y puede meter gol cualquiera.

¿Qué han hecho los desarrolladores para convertirlo en el más jugable de todos? Pues han bajado la dificultad reduciendo la presión defensiva en todas las zonas del campo... incluso en las cercanías del área. De esta manera, marcharse de varios jugadores resulta sencillo, sólo con calcular un poco las distancias y sin necesidad de usar cualquiera de los nuevos regates. Para que cualquier conocedor del juego entienda a lo que nos referimos, ahora el nivel normal de dificultad, el intermedio, nos recuerda a los más básicos de las anteriores versiones de *PES*. Con un poco de maña, el pase de la muerte en el área (hasta ahora casi inédito en la saga) puede ser muy habitual y una fuente inagotable de goles. Esperemos que sólo se trate de una «pequeña ayuda» de los desarrolladores para facilitarnos esta *preview* y que la versión final tenga una dificultad más inquietante.

Las malas lenguas, que ya sabéis que jamás pierden una oportunidad de clavar un dardo, ya dicen que esta nueva jugabilidad es un reclamo para atraer a los usuarios del *FIFA*, que siempre se asustaron de la complejidad



SANTIAGO BERNABÉU > Aunque aquí le han bautizado de manera muy peculiar, Estadio Gigante, no hay duda de que se trata del campo del Real Madrid.

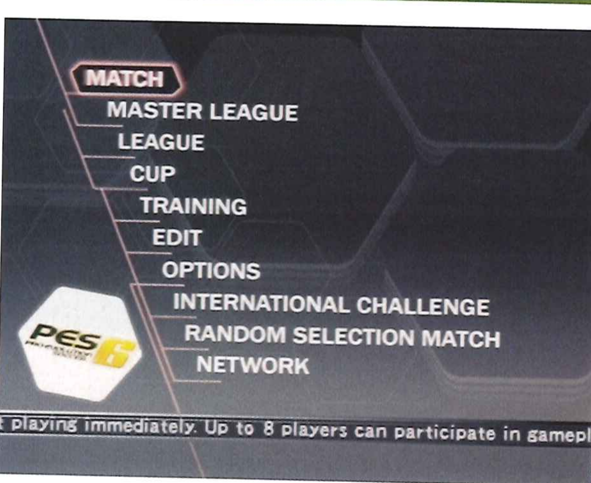








MEJOR JUGADOR > Una de las novedades de PES6 es que al final del partido la máquina elige al mejor del encuentro.



NUEVO MENÚ > Aunque sigue siendo claramente continuista en su oferta, se ha incorporado una nueva competición y también se le ha dado un ligero lavado de imagen, así como incorporado nuevas melodías.



LA NUEVA TIENDA PES

Más que una nueva tienda lo que hay son nuevos e interesantes productos. Indumentarias imposibles con cabezas de perro, la posibilidad de jugar a lomos de un dinosaurio o un avestruz, o jugar al fútbol con una sandía o cosas aún más curiosas. El resto de utilidades son más o menos las de siempre: equipos, jugadores, campos, más velocidad, un nivel extra de dificultad, etc.

de *PES*. Podría ser un error histórico, pues por ganar 10 jugadores podrían perder varios miles de los más puristas amantes del estilo trabajado del fútbol de **Konami**.

Para tranquilizar a los fanáticos de la saga, diremos que los otros niveles de dificultad sí cumplen los requisitos exigibles en los otros niveles. Con cuatro y cinco estrellas, todo tiene más color: los rivales no dejan jugar, son más duros y en cualquier fallo te meten gol.

Por lo demás, volver a decir que estamos ante el extraordinario juego de fútbol de siempre y que volveremos a pasarlo como auténticos enanos. Por cierto, no nos gustaría terminar este avance de ***Pro Evolution Soccer 6*** sin dejar de destacar la presencia de campos como el Santiago Bernabéu o Riazor. Seguro que en la decisión de incorporar estos nuevos estadios han pesado muchísimo las extraordinarias ventas de *PES5* en España. Fue el juego de **Konami** más vendido aquí y alcanzamos cifras de países como Alemania o Gran Bretaña.

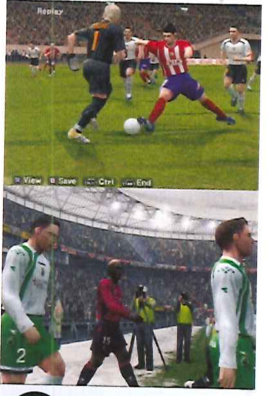
ÉSTA SERÁ LA ÚLTIMA ENTREGA PARA PS2



NUEVO TORNEO

Aunque las competiciones son casi las mismas de siempre, han incorporado un nuevo torneo: International Challenge. Es un campeonato de selecciones por rondas eliminatorias. No es mucho, pero al menos se nota la intención de dar algo más.

CLAVES



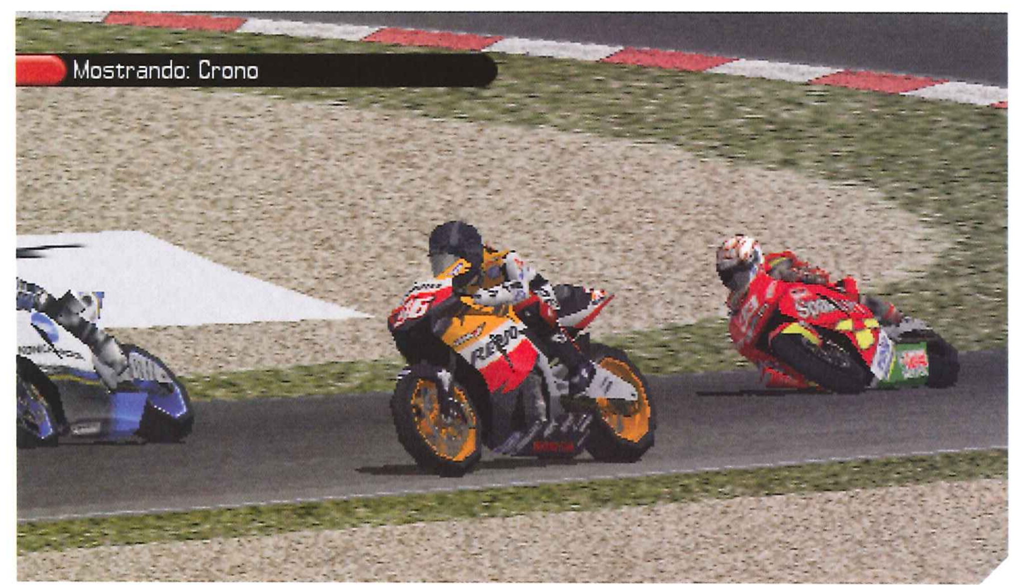
1. Para que esta última entrega para PS2 sea la mejor sin discusión alguna, los programadores deberán ajustar mejor la dificultad. El nivel medio actual está por debajo del que los aficionados a la saga esperan y puede defraudar a muchos.

2. Es el mejor programado de todos en materia de gráficos y animación. Esperemos que esta vez sean capaces de incluir todos los fichajes de última hora de la Liga.


NADIE DIJO QUE FUERA FÁCIL
SER UN HÉROE...
ULTIMATE
GHOSTS'N GOBLINS™
COMPLETA TU COLECCIÓN CON LOS SIGUIENTES TÍTULOS
DARKSTALKERS CHRONICLE THE CHAOS TOWER
ALPHA 3 MAX
MONSTER HUNTER FREEDOM
VIEWTIFUL JOE RED HOT RUMBLE
CAPCOM CLASSICS COLLECTION REMIXED
PSP™
PlayStation-Portable
CAPCOM®
capcom-europe.com
"", "PlayStation", "PSP" and "UMD" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. ©CAPCOM CO., LTD. 2006 ALL RIGHTS RESERVED.



COMPAÑÍA: **BANDAI NAMCO**
DESARROLLADOR: **BANDAI NAMCO**
DISTRIBUIDOR: **SONY C.E.**
GÉNERO: **CARRERAS**
JUGADORES: **1-8**
FECHA DE APARICIÓN: **NOVIEMBRE 2006**



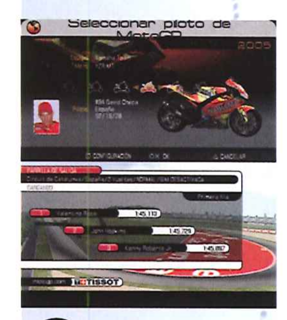
MODO TEMPORADA > Compite con tu propio piloto o usa cualquiera de los presentes en las temporadas 2005/06.







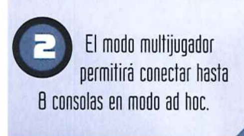
CLAVES



1 Tendrás a tu disposición los datos de la temporada 2005 y 2006. Entre los pilotos, Dani Pedrosa, el actual aspirante al título, que será incluido como imágen del juego para su lanzamiento en España.



2 El modo multijugador permitirá conectar hasta 8 consolas en modo ad hoc.



CONTRARRELOJ > Los 8 circuitos del juego te estarán esperando para que apures esas décimas necesarias para estar en lo más alto del podio.

MOTO GP

VELOCIDAD DE VÉRTIGO A DOS RUEDAS

La franquicia de **Bandai Namco** debuta en la portátil de **Sony** con unos resultados más que buenos. En ***MotoGP*** encontramos un programa basado en la ya veterana línea para **PlayStation 2**, con la novedad de contar con los datos de la presente temporada, además de los de 2005. Compite con Dani Pedrosa, Valentino Rossi o Max Biaggi en cualquiera de los ocho trazados disponibles, entre los que se encuentran Jerez, Cataluña y Ricardo Tormo. El grupo de desarrollo formado por miembros del equipo *MotoGP* así como del equipo de *Ridge Racer* para **PSP** ha logrado un cuidado motor gráfico exento de ralentizaciones incluso cuando todos los corredores se muestran en pantalla al mismo tiempo. Reflejos en las motos y los cascos, cuidadas texturas y el suavizado de los polígonos, son algunos de los efectos de los que hace gala este ***MotoGP***. Velocidad y suavidad de movimientos, aderezado con una lograda jugabilidad, conseguirá que te metas de lleno en la carrera. Y si además quieres llevar un poco más al límite la emoción de la competición, podrás activar las opciones de simulación, complicando el control de la moto al tener en cuenta factores como el cambio de marchas o la inclinación al tomar las curvas. La gran variedad de modos de juego disponibles hacen de éste un título muy completo y con una larga vida. Desde el clásico modo *Arcade* hasta el modo Temporada donde podrás competir usando tu propio piloto o escoger cualquiera de los disponibles. No todos los pilotos estarán desbloqueados desde un principio, teniendo así que activarlos ganando carreras en las diversas modalidades. A la espera de la versión final del UMD, podemos afirmar que el juego está a la altura de las versiones para **PlayStation 2**, dejándonos un buen sabor de boca.

PRIMERA IMPRESIÓN

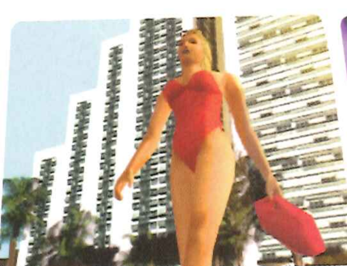
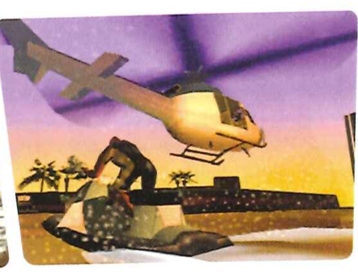


CRONO

UN TÍTULO OBLIGADO PARA EL AFICIONADO A LAS MOTOS. LICENCIA OFICIAL DE 2006 Y AMPLIA GAMA DE MODOS DE JUEGO.



1 CONTRA 1 > Pon a prueba tus nervios en un intenso duelo contra un solo piloto.



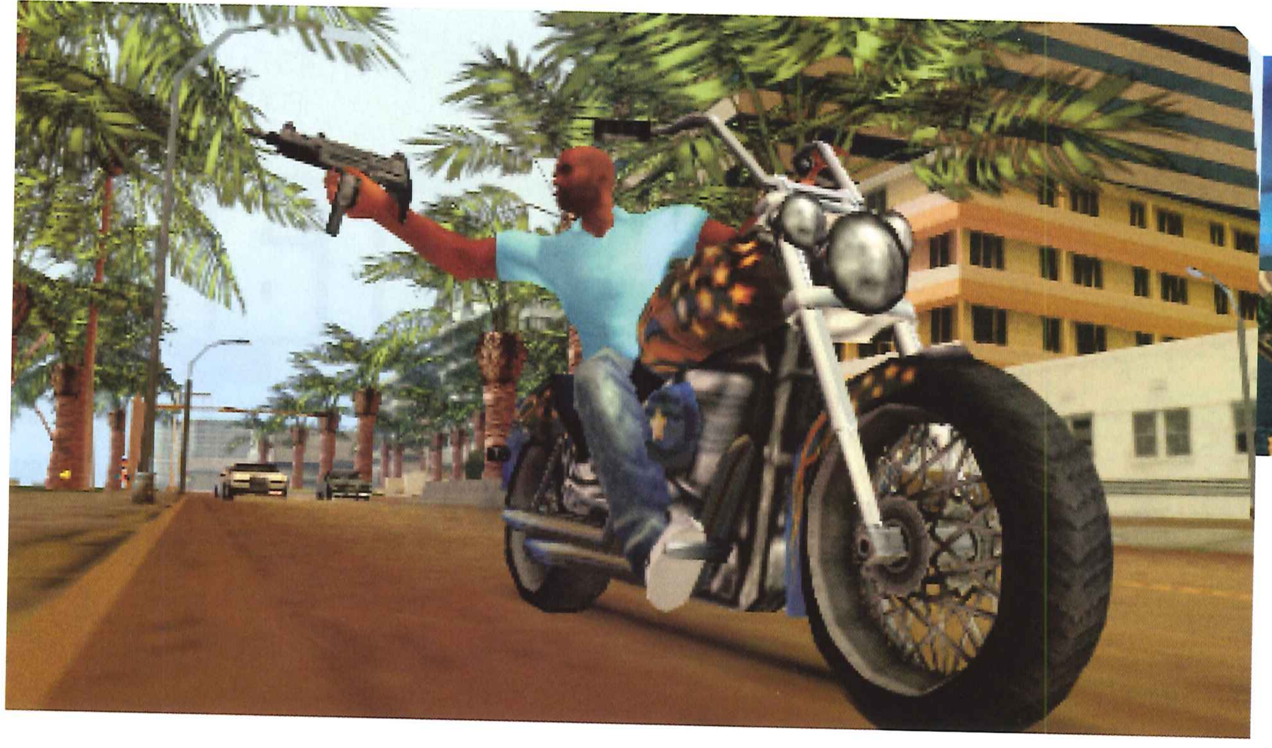


PlayStation® Portable

18+
www.pegi.info




COMPAÑÍA: **ROCKSTAR**
DESARROLLADOR: **ROCKSTAR LEEDS/ ROCKSTAR NORTH**
DISTRIBUIDOR: **TAKE 2**
GÉNERO: **ACCIÓN**
JUGADORES: **1-6**
FECHA DE APARICIÓN: **OCTUBRE 2006**



GTA VICE CITY STORIES

ROCKSTAR PRESENTA EL TÍTULO DE ESTAS NAVIDADES

Prácticamente un año después de su debut en **PSP**, la saga *GTA* regresa a la portátil de **Sony**. Y a juzgar por lo que hemos podido comprobar, el equipo de **Rockstar Leeds** no ha desperdiciado ni un minuto de este tiempo. La nueva aventura está ambientada en la mítica *Vice City* y promete doblar en tamaño a la ciudad de *Liberty City Stories* y superar en polígonos a la del título de **PS2** protagonizado por Tommy Vercetti. Al recorrer las calles de *Vice City* encontrarás muchas localizaciones conocidas pero los acontecimientos transcurren dos años antes que los de la aventura de **PS2** y eso se refleja en el urbanismo de la ciudad. Igualmente, encontrarás algunas caras conocidas. Así, Vic, el protagonista de la historia es el hermano de Lance, un secundario de *GTA Vice City* que colaboró con Tommy y acabó corriendo la suerte que se merecen los traidores. El argumento, como de costumbre, girará en torno a las drogas, la prostitución y todo tipo de negocios sucios. Del mismo modo, la mecánica seguirá la tónica habitual de ir realizando misiones, mientras exploras el inmenso mapeado con la libertad de movimientos que ha hecho grande a esta saga. Esta vez, eso sí, las misiones son más largas y variadas que en *Liberty City Stories*. En la primera de ellas, Vic comenzará disparando desde el coche mientras su hermano conduce y después tandrá que ponerse él mismo al volante. Por supuesto, la cosa se irá compli-





PRIMERA IMPRESIÓN



SUPERNENA

SI A LIBERTY CITY STORIES SE LE AÑADEN MEJORAS A NIVEL TÉCNICO Y JUGABLE EL RESULTADO SÓLO PUEDE SER GENIAL









■ **POR LAS NUBES >** Ya nos hemos puesto a los mandos de un helicóptero y requiere más habilidad de lo que parece.



EMPIRE BUILDING

Se ha escrito mucho sobre Vice City Stories pero lo que nadie te ha contado todavía es en qué consiste el modo Empire Building, toda una nueva dimensión de juego al margen de las misiones. Esta característica te permitirá levantar tu propio imperio basado en diferentes tipos de «economía sumergida». Vamos a verlo paso a paso:

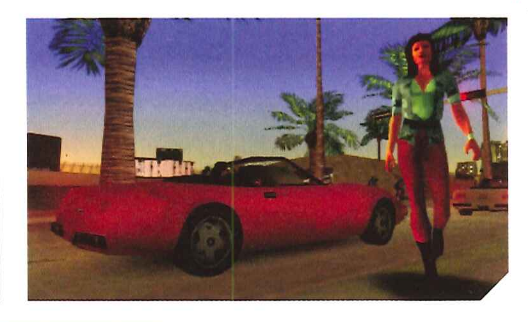
- En primer lugar, tendrás que localizar un negocio de la banda rival y destrozar el vehículo que estará aparcado en su exterior.
- Ante tal provocación, aparecerá la primera oleada de Cholos dispuestos a hacerte pagar por lo que has hecho. Deshazte de ellos y adéntrate en el edificio.
- Acaba con todas las personas que regentan el negocio y con el elemento clave de su actividad (por ejemplo, en un prostíbulo, destruye la cama).
- Ahora un letrero de «For Sale» («Se vende») aparecerá junto a la puerta. El precio de compra dependerá de la actividad y el tamaño del negocio que quieras montar.
- Una vez hecho el pago, tendrás que esperar a que desaparezca el cartel que informa de que el sitio está en construcción para que el negocio pueda comenzar a funcionar.
- Una vez puesto en marcha, el negocio comenzará a generarte beneficios por sí mismo, pero podrás visitarlo en cualquier momento y activar pequeñas misiones que te reporten ingresos adicionales.

Los negocios se dividen en dos niveles: los de tipo más físico que abarcan la Prostitución, la Usura y la Extorsión, y los de mayor riesgo, como son el Tráfico de drogas, el Contrabando y el Robo. Cada uno de ellos puede ser Grande, Mediano o Pequeño, de forma que los de mayor tamaño no podrán ser conquistados en solitario, sino que hará falta el apoyo de toda una banda.

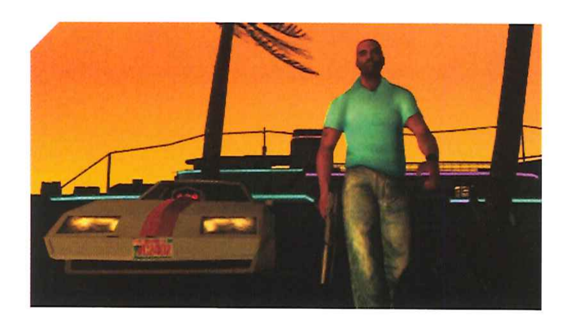
Podrás tener un total de 30 negocios a la vez (que te servirán de Casas Seguras) pero no será nada fácil porque también serán vulnerables a los ataques de los Cholos. Aquí entra el juego el componente estratégico: por ejemplo, si creas un pequeño negocio de drogas cerca de uno con la misma actividad y mayor tamaño a cargo de la banda rival acabarás sufriendo ataques constantes. Para evitar situaciones como ésta, podrás visitar tus establecimientos y cambiar de actividad en cualquier momento con sólo consultar el tablón de anuncios.

Ten en cuenta que todo esto es una característica añadida al juego y que para avanzar en la historia no tienes porqué preocuparte de ningún negocio. Te advertimos, eso sí, que será como pedir una hamburguesa y renunciar a las patatas fritas.

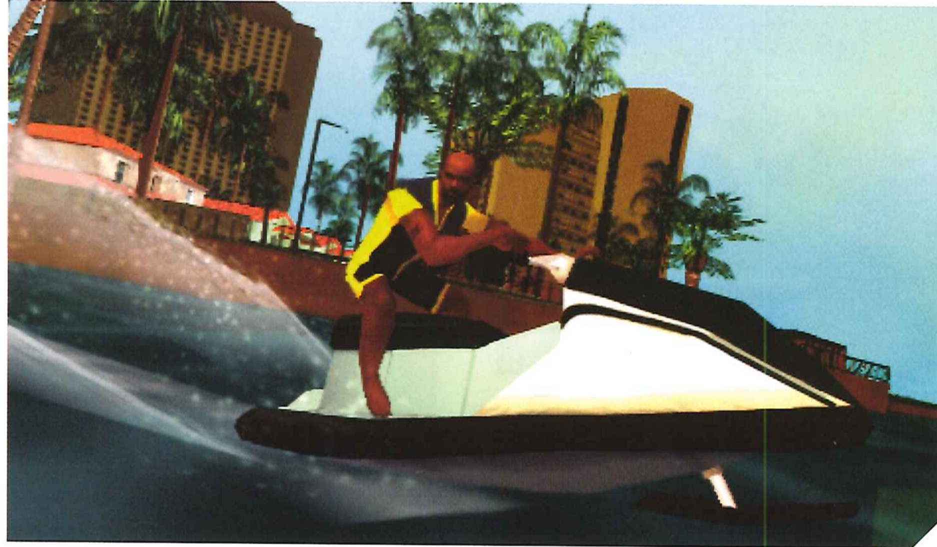
cando: en una misión más avanzada Vic tendrá que localizar y destruir contrarreloj unas antenas para evitar que la policía intercepte las comunicaciones de su hermano. Conseguirlo supondrá comenzar conduciendo hasta el primer grupo de antenas, destruirlas repeliendo los ataques policiales y llegar hasta la azotea donde encontraremos un helicóptero que (¡sí!) podrás pilotar para sobrevolar aguas y edificios y acabar aterrizando sobre una azotea. Desde allí, tendrás que neutralizar las antenas restantes y escapar con seis estrellas de persecución (lo que incluye a los *SWAT* y a polis al estilo *Corrupción En Miami*) hasta llegar a un Pay'n Spray que haga pasar al vehículo de Vic por el de un honrado ciudadano. Pero si esto te parece impresionante, tendrías que esperar a ver las mejoras en el apartado téc- »



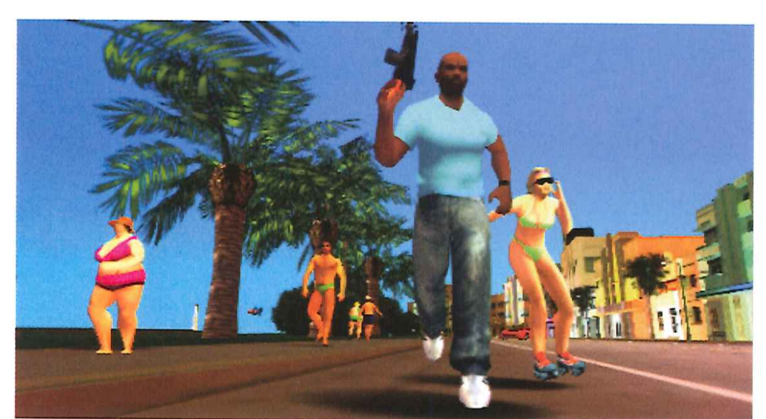
■ **VARIEDAD >** Las misiones ahora serán más largas y complejas y combinarán varios elementos.





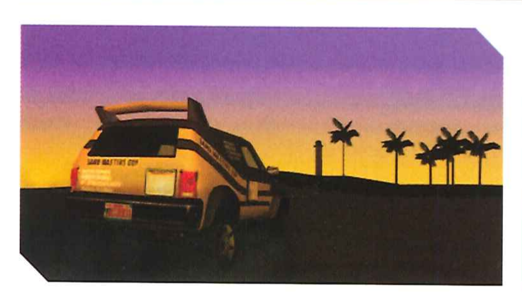


SURCANDO LOS MARES > Los programadores se sienten especialmente orgullosos de los resultados conseguidos con el agua y para que luzca aún más el resultado han incluido vehículos acuáticos (como el jet ski) y la posibilidad de surcar las aguas a nado.



LAS MEJORAS GRÁFICAS SON MÁS QUE EVIDENTES







UN HORIZONTE MUY LEJANO > En esta entrega se ha ampliado la distancia de modelado con respecto a Liberty City Stories.

nico: el aumento de la distancia de modelado y la implementación de las texturas se hace evidente casi al primer vistazo. Los programadores han trabajado además en la Inteligencia Artificial de los peatones (para que actúen de una forma más realista) y en la reducción del *clumpling* (para que sea más difícil encontrar personajes y vehículos iguales entre sí). Por supuesto, el catálogo de armas y de vehículos ha sido ampliado de forma que Vic podrá desplazarse no sólo por tierra y por aire, sino también por mar. Llegados a este punto puede que te estés preguntando si las aguas de *Vice City* ya eran apropiadas para la natación dos años antes de la llegada de Tommy Vercetti. Pues bien, aunque los chicos de **Rockstar** no han podido confirmarnos la posibilidad de bucear, de lo que sí podemos dar fe es del estilo braza del que hará gala Vic. La experiencia acuática será más gratificante que nunca, gracias a una física más realista: ahora el líquido elemento es más transparente, salpica y ofrece reflejos en tiempo real. Respecto a la banda sonora, otro de los puntos fuertes de la serie, aún no se ha dado nada a conocer salvo que seguirá el estilo de la que ambientaba el juego de **PS2**. Lo que sí podemos adelantar es la inclusión de pequeños minijuegos como el que pondrá a prueba tu pericia en el golf y que consiste en detener los medidores de fuerza y precisión en el momento oportuno. Todo ello, sin olvidar el completísimo modo «Empire Building» (que te detallamos en exclusiva en la página anterior) y el modo multijugador que hemos reservado para el número que viene junto con el exhaustivo análisis del juego.

CLAVES



1 La ciudad es el doble de grande que la de Liberty City Stories y cuenta con más polígonos que la del juego que Tommy Vercetti protagonizó en PS2.



2 Un nuevo catálogo de vehículos nuevos con los que podrás desplazarte a través de tierra, agua y aire. Además, en esta entrega el protagonista será capaz de nadar.

3 La misma libertad de siempre pero con misiones más largas y completas, minijuegos y todo un nuevo sistema de juego llamado «Empire Building».







www.reservoirdogsgame.com













NEED FOR SPEED CARBONO



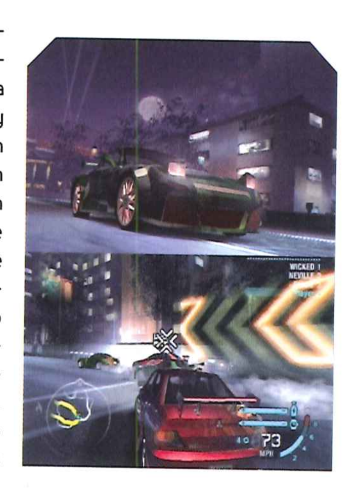
CARRERAS EN EL FILO DEL PRECIPICIO

PS2



COMPAÑÍA: **EA GAMES**
DESARROLLADOR: **EA BLACK BOX**
DISTRIBUIDOR: **ELECRONIC ARTS**
GÉNERO: **CONDUCCIÓN**
JUGADORES: **1-2**
FECHA DE APARICIÓN: **NOVIEMBRE 2006**

Ya se ha convertido en poco menos que una tradición que a estas alturas del año te ofrezcamos todo tipo de información escrita y visual sobre un nuevo capítulo de esta saga. Desde que hace tres años *Need For Speed Underground* revolucionara el género de la conducción y consiguiera un tremendo éxito, nada ha vuelto a ser igual. Para el capítulo de este año los responsables de **Electronic Arts** han vuelto a confiar en los creadores originales, y ya hemos tenido la oportunidad de probar una *beta* jugable de la versión para **PlayStation 2**. Muchos elementos se mantienen, otros se han mejorado y otros muchos se han introducido nuevos. Así, se han dividido los vehículos reales en tres categorías: *Exotic, Tuner* y *Muscle*. Los primeros son los súper deportivos italianos como el *Gallardo*, los segundos los nipones como el *Lancer Evo* y la última categoría corresponde a los clásicos americanos *Dodge* y demás. Cada uno de estos tipos cuenta con un control completamente diferente. Algunos son más ágiles, otros más potentes y otros hacen del derrape su forma de conducción. Lo que sí salta a la vista es el excelente modelado de cada uno de ellos, los reflejos sobre la carrocería y la cantidad y calidad de sus detalles. Pero sin duda, uno de los nuevos elementos más llamativos es la posibilidad de modificar analógicamente cada una de las partes del coche. Se denomina *Autosculpt* y gracias a ella conseguirás auténticas virguerías, como ruedas

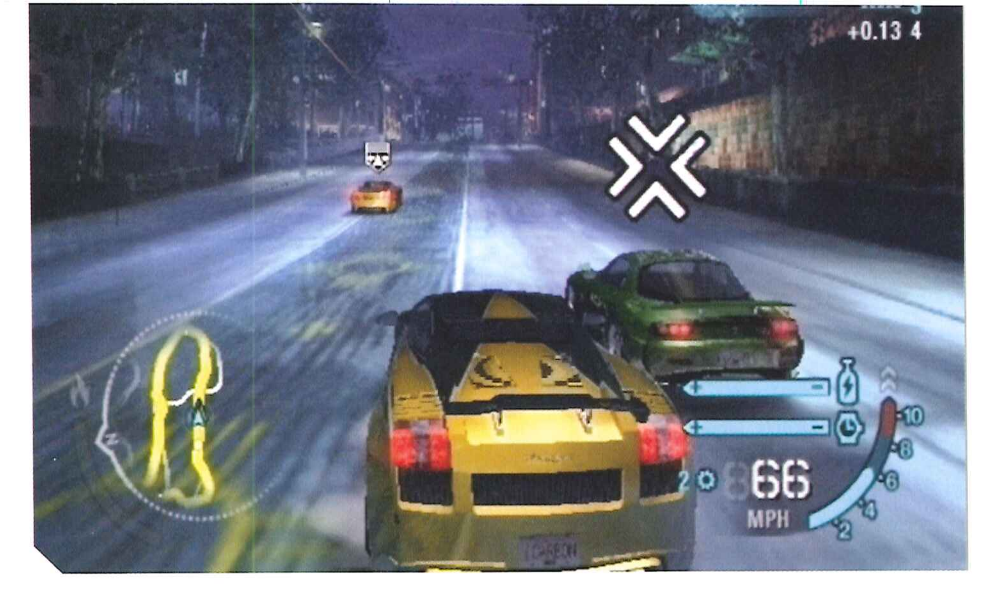


PRIMERA IMPRESIÓN

LAST MONKEY

PUEDE PARECER MÁS DE LO MISMO, PERO ESTÁ TAN BIEN HECHO Y ES TAN DIVERTIDO QUE, ¿A QUIÉN LE IMPORTA?

DUELOS DE INFARTO > Las carreras en el cañón representarán un veinte por ciento del juego, aunque son sin duda los momentos más tensos y espectaculares de NFS Carbono.





DERRAPES > Durante estas competiciones lo importante será hacer derrapar al vehículo en las zonas indicadas sin chocarte.



absurdamente anchas con llantas retorcidas, faldones que rozan el suelo, alerones gigantescos... En fin, un delirio para los amantes del *Tuning*. Aún no sabemos cuántos vehículos se incluirán, pero todo apunta a que estarán representadas las marcas más populares de todos los continentes con sus modelos más emblemáticos. Algunos de ellos, como ocurrió con *Most Wanted* y el *Fiat Grande Punto*, por primera vez representados en un juego. El sistema de evolución del título también ha sufrido importantes cambios. Aparte del hecho de que ahora las carreras vuelven a desarrollarse bajo la luz de la luna, hemos podido probar varias categorías distintas. La primera de ellas es la que se desarrolla en un circuito cerrado, aunque el tráfico urbano estará presente. Gracias a que ahora podrás correr en equipo, las posibilidades durante la misma aumentarán: podrás ordenar a tus compañeros que bloqueen a un rival que te está dando problemas o que te libren de un perseguidor. También hacen acto de presencia las *Drift Races,* donde los derrapes que consigas efectuar de manera «limpia» en un circuito te otorgarán puntos. Por último, y como la estrella de esta entrega, se estrenan los *Canyon Duels.* El cañón que rodea la ciudad donde se desarrolla la acción es el escenario de estos duelos uno contra uno. Aquí lo importante no es llegar el primero, sino mantener una distancia concreta con respecto al rival (ya sea por delante o por detrás) y controlar el vehículo para no acabar en el fondo del precipicio. El mes que viene, más información. De momento, para abrir boca, te dejamos con nuestra *demo* jugable de ***Need For Speed Carbono***...

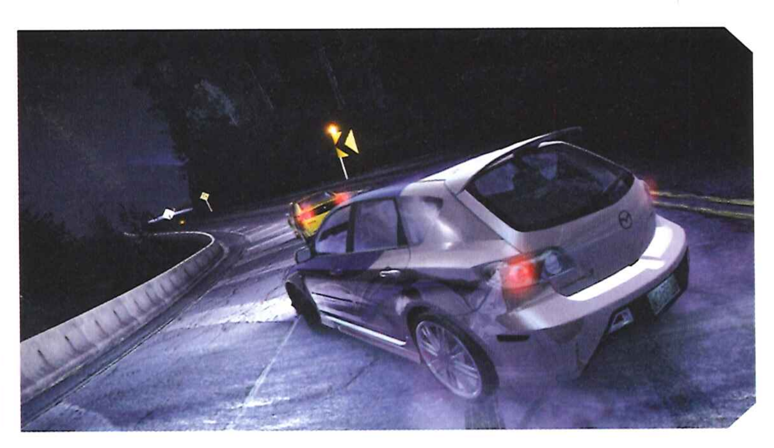
CLAVES

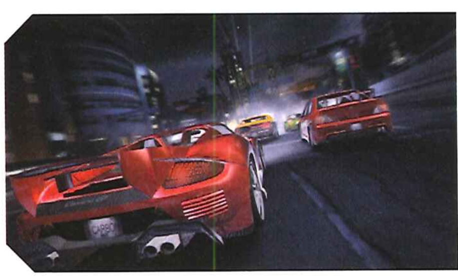
1 A tu disposición contarás con un gran surtido de vehículos reales de diferentes partes del mundo, divididos en tres categorías según su comportamiento y potencia.

2 El objetivo será hacerte con el control de los diferentes barrios de la ciudad donde se desarrolla el juego. Esto se consigue ganando carreras y aumentando tu respeto.

3 La versión para PlayStation 3 también está siendo desarrollada de manera simultánea. Sin embargo, tendrás que esperar hasta marzo del año que viene para poder disfrutar de ella.





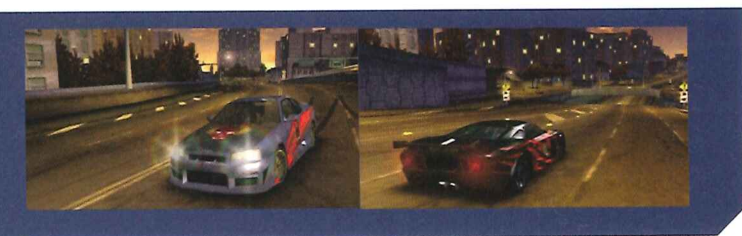




AUTOSCULPT > Olvídate de las piezas predefinidas. Gracias a esta herramienta serás tú el que decida la apariencia de cada uno de los componentes del vehículo, como alerones o llantas.

VERSIÓN PSP

La portátil también contará con su propio NFS Carbono simultáneamente al lanzamiento de la entrega para PS2. Sin embargo, ocurrirá como con Most Wanted y no se tratará exactamente del mismo juego.



PS2

COMPAÑÍA: **SONY C.E.**
DESARROLLADOR: **LONDON STUDIO**
DISTRIBUIDOR: **SONY C.E.**
GÉNERO: **MUSICAL**
JUGADORES: **1-8**
FECHA DE APARICIÓN: **15 NOVIEMBRE 2006**

■ **LA MOVIDA >** No podrás evitar recordar aquellos tiempos (si ya estás entradito en años) al cantar Bailando, Groenlandia...



SINGSTAR
LA EDAD DE ORO DEL POP ESPAÑOL

SÓLO FALTARÁ PONERTE UNAS HOMBRERAS

PRIMERA IMPRESIÓN



ANNA

SU VALOR HISTÓRICO NO TIENE PRECIO: VÍDEOS ORIGINALES, DIRECTOS EN APLAUSO, TOCATA, LA BOLA DE CRISTAL... BELLÍSIMO.

Tengo que afirmarlo, empiezo a entrar en el clan de los maduritos. No me daba cuenta pero... al ver este *SingStar* mis sentimientos y recuerdos han aflorado y, lo reconozco, soy una viejuna. Cantar *El Imperio Contraataca* de *Los Nikis*, mover el esqueleto mientras intentas emular la voz grave de Alaska con *Bailando*, volverse loca con el jovencito David Summers en *Devuélveme a Mi Chica*... Uff, me da un no sé qué en el pecho que me emociona. Este *SingStar* es toda una joya, ya no sólo porque a mi me guste y haya vivido en aquella época, si no porque es un juego de culto. Posee vídeos procedentes de los archivos de RTVE, directos del programa *Aplauso*, *Tocata* y de *La Bola de Cristal* (documentos históricos de finales de los 70 y de la década de los 80 -si quieres saber más no te pierdas el reportaje «Vuelven los 80» en la sección de Música-), vamos toda una reliquia de la la Edad de Oro del Pop español. Pero lo más curioso es que la mayoría de estos *singles* aún perduran y en algún que otro local siguen sonando. Por ello no es de extrañar que los adolescentes de hoy en día se sepan también aquellas canciones. Así pues, con todas estas premisas, es más que seguro que ***SingStar LEOPE*** sea todo un éxito en ventas estas próximas navidades. Letras archiconocidas, composiciones pegadizas, ritmos y tonos sencillos de cantar... Temas hechos para pasarlo bien y animar cualquier fiesta, y que ahora retoman vida y fuerza en el *karaoke* de **Sony**. Canta solo o con tus colegas, supera las pruebas del modo Fiesta, conecta la cámara *EyeToy* para verte en pantalla (aunque es mejor dejar los *videoclips* originales)... Vamos, lo de siempre pero con temas memorables.

HISTÓRICO

Puede que la calidad de la imagen y del sonido no sea la exigida hoy en día, pero es que se trata de vídeos de hace más de dos décadas. Poseen un valor histórico y documental incalculable en la historia del pop español. Volver a ver el escenario del mítico Aplauso no tiene precio...



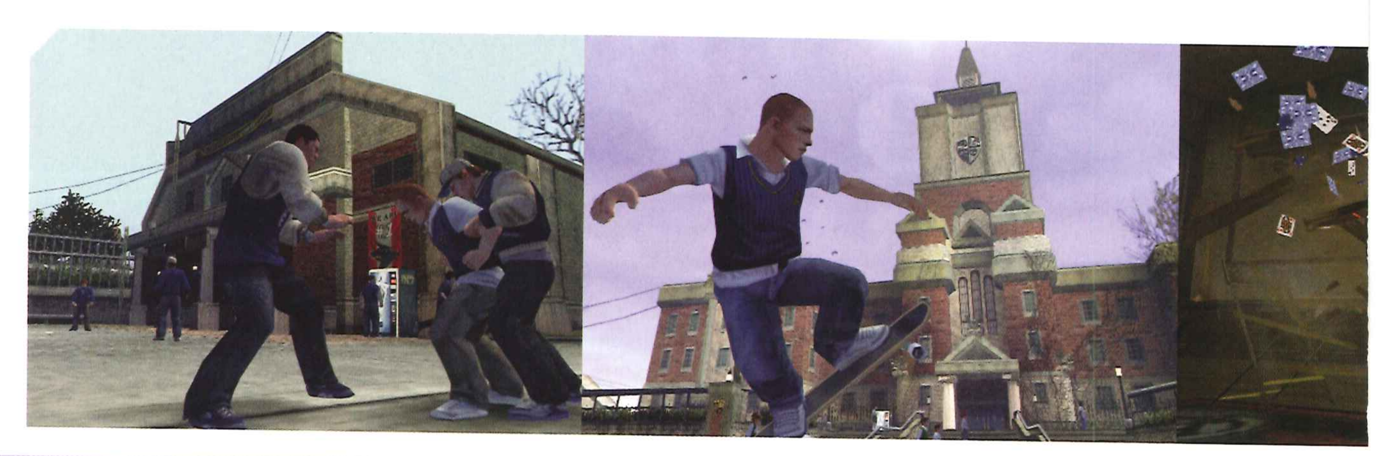


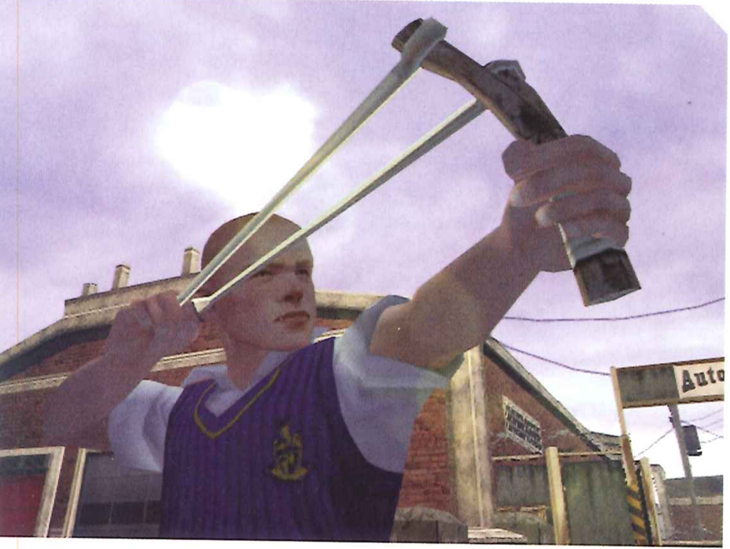
POR PRIMERA VEZ EN LA LICENCIA PODRÁS JUGAR FUERA DEL INTERCEPTOR Y TENDRÁS MULTITUD DE MISIONES "A PIE"
LA SUPER ESTRELLA DWAYNE "THE ROCK" JOHNSON PONE SU CARA ,FISICO, Y EXPERIENCIA CINEMATOGRÁFICA PARA LAS ESCENAS DE ACCIÓN Y COMBATE
EL INTERCEPTOR: ADEMÁS DE SER MÁS RÁPIDO QUE UN FERRARI PUEDE IR CARGADO CON MÁS ARMAS QUE UN TANQUE
PlayStation 2
SPYHUNTER NOWHERE TO RUN
Spyhunter: Nowhere to run
16+
MIDWAY
SPYHUNTER®
NOWHERE TO RUN™
16+
www.pegi.info
PlayStation 2
MIDWAY
Virgin PLAY
SPYHUNTER: NOWHERE TO RUN © 2006 MIDWAY AMUSEMENT GAMES, LLC ALL RIGHTS RESERVED. SPYHUNTER: NOWHERE TO RUN, MIDWAY AND THE MIDWAY LOGO ARE TRADEMARKS OR REGISTERED TRADEMARKS OF MIDWAY AMUSEMENT GAMES, LLC DISTRIBUTED UNDER LICENSE BY MIDWAY GAMES LIMITED. "2" AND "PLAYSTATION" ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.

PS2

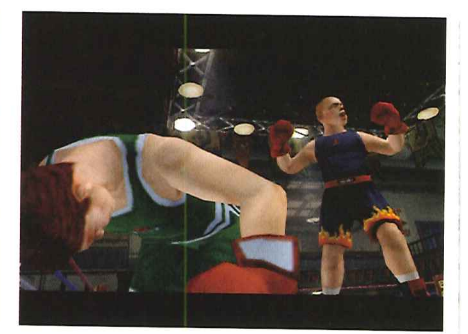


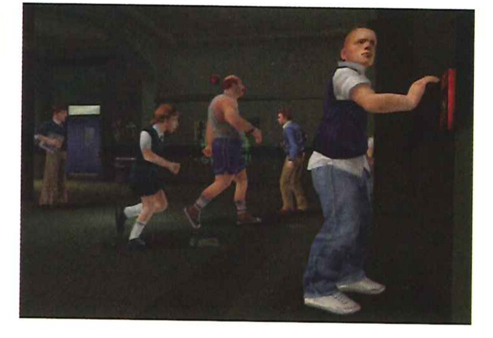
COMPAÑÍA: **ROCKSTAR**
DESARROLLADOR: **ROCKSTAR VANCOUVER**
DISTRIBUIDOR: **TAKE2**
GÉNERO: **ACCIÓN**
JUGADORES: **1**
FECHA DE APARICIÓN: **OCTUBRE 2006**

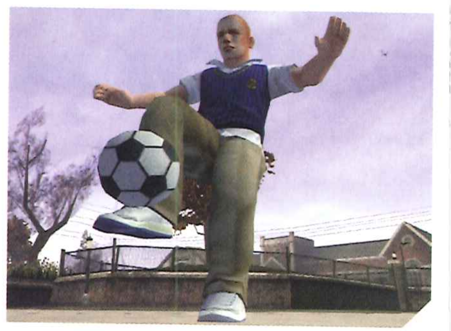


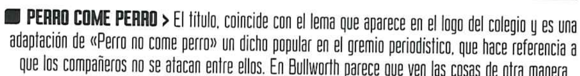












PERRO COME PERRO > El título, coincide con el lema que aparece en el logo del colegio y es una adaptación de «Perro no come perro» un dicho popular en el gremio periodístico, que hace referencia a que los compañeros no se atacan entre ellos. En Bullworth parece que ven las cosas de otra manera...

CANIS CANEM EDIT

EL JUEGO ANTERIORMENTE CONOCIDO COMO BULLY

PRIMERA IMPRESIÓN



SUPERNENA

MUCHO MÁS «BLANCO» DE LO QUE SUELE SER HABITUAL EN UN TÍTULO DE ROCKSTAR, PERO CON MUCHO ENCANTO.

Si hay una compañía capaz de despertar expectación con cada título que anuncia es, sin duda, **Rockstar Games**. Y es que, con una saga como *Grand Theft Auto* a sus espaldas, es inevitable que la polémica les persiga. Tanto es así, que meses antes de que mostraran algo de este nuevo juego ambientado en un reformatorio, ya habían corrido ríos de tinta acusando a la compañía de trivializar con un tema tan grave (y tan de actualidad) como el abuso escolar. Después de que el proyecto se «congelara» de forma indefinida, y cuando empezaba a surgir el rumor de que el juego nunca vería la luz, por fin hemos podido juzgar con nuestros propios ojos el contenido de *Bully*, rebautizado en Europa como ***Canis Canem Edit***, en un presumible intento de evitar connotaciones negativas. Si el producto final coincide con la intención inicial de sus creadores o es una respuesta ante la presión social, es una cuestión que no entraremos a valorar aquí, pero lo cierto es que la versión del juego que encontrarás en las tiendas no deja mucho margen a la censura. La historia está protagonizada por Jimmy, un quinceañero al que su madre inscribe en un internado para largarse de luna de miel con su nuevo novio durante un año entero. Allí, el chaval tendrá que buscarse la forma de sobrevivir no a costa de abusar de los más pequeños sino yendo a clase, haciendo recados y aliándose con otros alumnos. En su camino se verá implicado en alguna que otra pelea (claro, si no, no sería un reformatorio), pero según sus programadores el objetivo principal del juego será el de ir subiendo peldaños en la estructura social de la escuela. De hecho, afirman que está inspirado en títulos de ambientación escolar

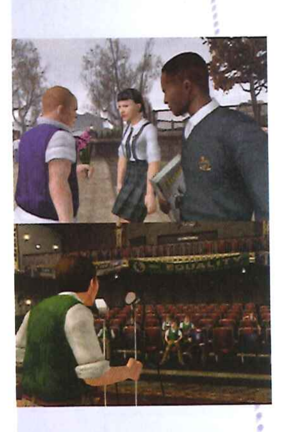


SOBRE RUEDAS > Jimmy es demasiado joven para conducir vehículos de motor pero podrá desplazarse en bici o monopatín.

como *Harry Potter* o el bizarro Napoleón Dinamita. *Bullworth* no es *San Andreas*, aquí las gamberradas serán penalizadas. De esta forma, encontrarás un medidor de problemas que se irá llenando según la actividad que estés realizando y que castigará la violencia, el uso de armas, el abuso de los adolescentes, las bromas a las chicas, el allanamiento o el simple gamberrismo de faltar a clase. Si Jimmy es sorprendido realizando cualquiera de estas actividades tendrá que verse las caras con el director del reformatorio; en las dos primeras visitas será benévolo, pero como te conviertas en un habitual, serás castigado con trabajos aburridos como cortar el césped, que te quitarán las ganas de volver a hacer trastadas. Las misiones no estarán, por tanto, destinadas a molestar a los demás, sino que tendrás que visitar el pueblo y comprar ingredientes para la cocinera (sin duda, una de las más desagradables que hayas visto), hacer una visita a la zona de las chicas para recoger su ropa sucia, o tirar huevos a una fachada (por una «buena causa»). Otro aspecto destacable es que podrás personalizar el aspecto de Jimmy, cortándole el pelo o cambiando su indumentaria... y es que uno no puede relacionarse con el grupo de los pijos sin una imagen al más puro estilo «amo a Laura». Para la banda sonora se han dejado de lado los temas licenciados en favor de una música hecha especialmente para el juego, compuesta de centenares de pistas para que el ritmo se adapte a cada situación. El ambiente que consigue recuerda al de películas como *Harry Potter* o *La Ciudad De Los Niños Perdidos*, otro detalle que acerca más este juego a una aventura adolescente que a un simulador de delincuente juvenil.

LAS MALAS ACCIONES SERÁN CASTIGADAS

CLAVES



1 El juego incluirá 75 misiones, 50 de ellas son obligatorias para llegar al final de la historia y las otras 25 son secundarias, éstas te reportarán mayor reputación, objetos o el beso de una chica.

2 Como en la típica película americana de instituto, el estatus es fundamental. Reconocerás a los «bullys» (abusones) por su camisa blanca y a los «nerds» (empollones) por el chaleco verde.

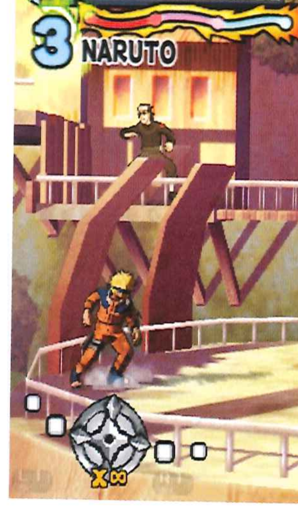
3 Jimmy, el protagonista, es un niño conflictivo pero con buen fondo. Las malas acciones como la violencia (especialmente contra los más pequeños), meterse con las chicas o entrar en sitios prohibidos serán castigadas.

VUELTA AL COLE

Para progresar en la Academia Bullworth habrá que asistir a clase de las seis asignaturas que se imparten. Lo bueno es que aquí no tendrás que tomar apuntes sino superar minijuegos. La clase de Química, por ejemplo, consiste en apretar el botón adecuado en el momento indicado, al estilo de los videojuegos musicales. Según vaya «aprobando» materias, Jimmy irá adquiriendo nuevas habilidades.









POR LOS AIRES > La gran agilidad y velocidad con la que se mueven los luchadores hará que gran parte de los combates se desarrollen a varios metros del suelo.

PS2

NARUTO ULTIMATE NINJA

COMPAÑÍA: **BANDAI NAMCO**
DESARROLLADOR: **CYBERCONNECT 2**
DISTRIBUIDOR: **ATARI**
GÉNERO: **LUCHA**
JUGADORES: **1-2**
FECHA DE APARICIÓN: **NOVIEMBRE 2006**

PRIMERA IMPRESIÓN



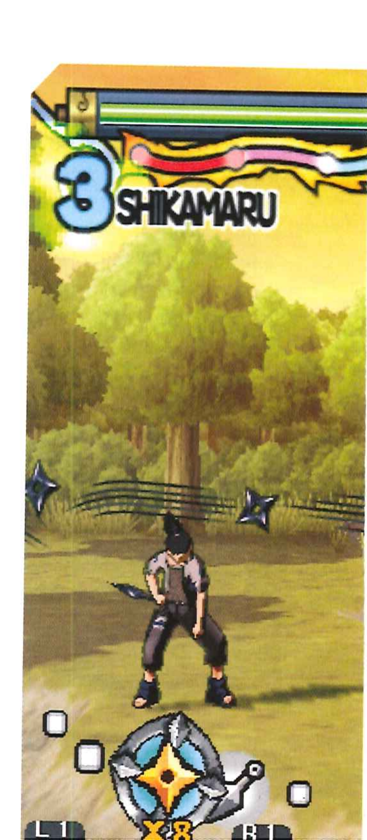
LAST MONKEY

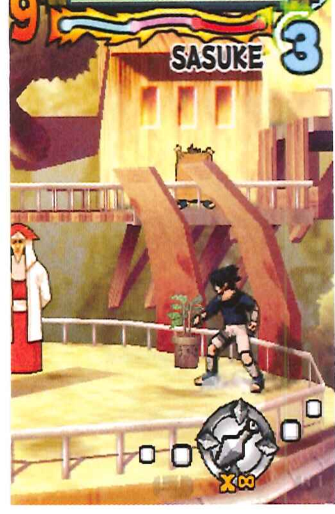
DIVERTIDO, BASTANTE DIRECTO Y DESENFADADO COMO JUEGO DE LUCHA, ADEMÁS HARÁ LAS DELICIAS DE LOS FANS.

NARUTO ULTIMATE NINJA

POR FIN NARUTO LLEGA A EUROPA

Uno de los fenómenos *anime* más importantes de la historia reciente, surgido del semanario nipón *Shonen Jump* (como en su día ocurrió con *Dragon Ball*), está a punto de desembarcar en nuestro país por partida doble. Primero, porque se emite por fin la serie en una televisión pública y, segundo, porque **Atari** ha decidido traer a España el primero de los juegos basados en las andanzas del popular aprendiz de *ninja* aparecido en **PlayStation 2**. Hace ya casi tres años que el título que nos ocupa (conocido allí como *Naruto: Narutimate Hero*) vio la luz en su país de origen, y de hecho ya han aparecido dos entregas más de esta saga y otros juegos «paralelos», que esperamos lleguen también a estas tierras. Pero centrándonos en el que nos ocupa, y para los que no conozcan este universo, cabe recordar que Naruto es un joven estudiante en la escuela de *ninjas*, un chico precoz y alocado que esconde en su interior un gran poder del que él mismo es inconsciente. Batallas espectaculares, mucha acción y momentos de humor absurdo por doquier son las claves de esta serie, y han sido fielmente traspasadas al videojuego por los programadores de **CyberConnect 2** (los mismos que brindaron la serie *.hack*). En lugar de intentar competir con los grandes *arcades* de lucha del mercado (*Tekken, Virtua Fighter* y demás) se decantaron por un estilo de combate uno contra uno mucho más desenfadado. Grandes escenarios con diferentes alturas y planos, una cámara que puede situarse muy lejos para seguir la evolución de los luchadores, grandes saltos y combinaciones de golpes muy sencillas de realizar, incluso en el aire (donde pasarás gran parte del tiempo) son sus señas de identidad. Por supuesto Naruto y sus compañeros (Sasuke, Sakura, Kakashi y así hasta 14 personajes) podrán realizar los golpes más característicos del *anime*. La energía que se acumula dentro de los contendientes (llamada *chakra*) podrá ser liberada en determinados movimientos especiales que darán como resultado secuencias interactivas









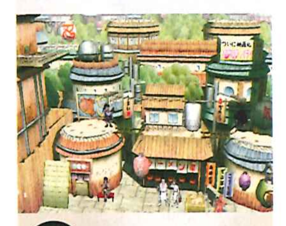
OBJETOS Y CÍA. > Esparcidos por los escenarios o escondidos tras las cajas y demás se hallan ítems con todo tipo de propiedades: recuperar salud, potenciar al personaje o añadirse al arsenal de armas arrojadizas.



CLAVES



1 El modo principal de juego te llevará a seguir la historia de cada uno de los personajes principales.

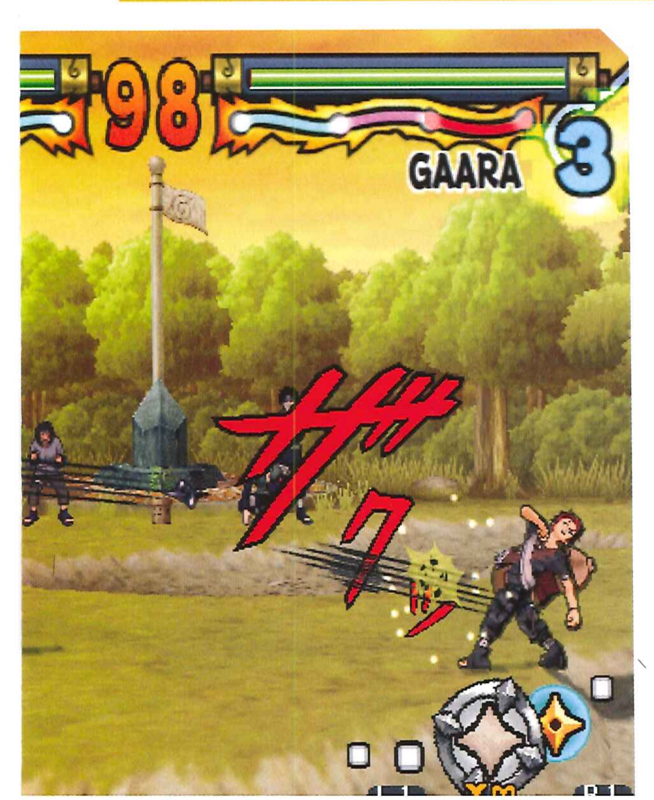


2 Los gigantescos escenarios cuentan con diferentes alturas y planos entre los que poder desplazarse a voluntad.

EL CHAKRA

Así se llama la energía interior que alimenta los ataques de los personajes de Naruto. Podrás ir acumulándola en una barra especial a medida que se desarrolle el combate. Cuando tengas al menos uno de los tres niveles, y si logras impactar en el enemigo, comenzará un festival de destrucción.





en las que deberás pulsar los botones correctos para que el ataque llegue a buen puerto, o en caso de ser tú el que lo recibe, para lograr defenderte con éxito. Los modos de juego principales son Escenario, que sigue la historia de cada uno de los protagonistas con secuencias entre combate y combate, y el modo Misión, que te planteará una serie de combates con unas características y condiciones de victoria determinadas. Ganando encuentros en cualquiera de ellos conseguirás ir desbloqueando un buen número de materiales adicionales de la serie, como secuencias, voces y modelos. Por supuesto, también existe la opción de practicar o competir contra un amigo en los 12 escenarios. Para recrear todo este «batiburrillo» de impactos, magias y demás se ha empleado la técnica *cell-shading* que tan buenos resultados ha dado en la saga *Dragon Ball Z*. Los resultados son sorprendentes, y a veces parece que te encuentras ante una página del manga más que ante un videojuego.



TINTA CHINA > El apartado gráfico del juego ha sido creado teniendo en cuenta el manga del que procede. Incluso podrás apreciar el «sombreado» de los personajes como si estuviera hecho a lápiz.



COMPAÑÍA: **BANDAI NAMCO**
DESARROLLADOR: **BANDAI NAMCO**
DISTRIBUIDOR: **SONY C.E.**
GÉNERO: **CONDUCCIÓN**
JUGADORES: **1-8**
FECHA DE APARICIÓN: **OCTUBRE 2006**





MOTOR GRÁFICO > Aunque el engine 3D utilizado en Ridge Racer 2 es idéntico al de la primera entrega, su calidad es innegable. Muy pocos títulos de conducción para PSP pueden compararse al juego de Bandai Namco, sobre todo en la suavidad con la que se mueve.



VEHÍCULOS > Aunque encontrarás una gran cantidad de coches que ya pudiste pilotar en el primer Ridge Racer, Bandai Namco ha incluido nuevos vehículos, aunque ninguno de ellos aporta novedades significativas.



CLAVES



1 Entre las novedades jugables se hallan nuevos modos de juego como Supervivencia (el último corredor de cada vuelta queda descalificado) y el modo Duelo (elige un circuito y un oponente específico, y corre).



2 Bandai Namco ha mantenido intacto el sistema de Nitros de la primera entrega. Los amantes del primer Ridge lo agradecerán, pero si estabas esperando el sistema de Nitros estrenado con RR6 en 360, quedarás decepcionado.

RIDGE RACER 2

TRAS LA SOMBRA DE LA PRIMERA ENTREGA

Muy poco tiempo ha pasado desde el anuncio de **Bandai Namco** sobre la nueva entrega de *Ridge Racer* hasta su llegada a nuestra redacción en forma de *beta*, algo que auguraba una de estas dos cosas: que **Namco** hubiera trabajado en silencio en una impresionante entrega totalmente nueva, o que el juego fuera demasiado parecido a su antecesor. Por desgracia, la segunda posibilidad es la que se ha cumplido, aunque cualquier excusa es buena para volver a jugar a un título tan divertido como *Ridge Racer*. Mientras que técnicamente es idéntico a la primera versión de *Ridge Racer* (aparecida en Japón hace casi dos años), los aficionados a la saga encontrarán novedades en sus modos de juego, circuitos y vehículos. Como en el original *Ridge Racer*, los escenarios salidos de anteriores entregas componen las novedades en lo que respecta a circuitos, mientras que los vehículos, que estarán divididos en siete clases en esta ocasión, han salido directamente de la imaginación de los grafistas de **Bandai Namco**. Posiblemente, las novedades más importantes lleguen en forma de modos de juego, con la inclusión de Supervivencia (el último corredor de cada vuelta queda eliminado) y la modalidad Duelo (elige un circuito y un rival de la CPU). El próximo mes analizaremos el juego y os mostraremos hasta qué punto merece la pena hacerse con este *RR2*.

PRIMERA IMPRESIÓN



DOC

DE PRIMERAS, ES CASI IMPOSIBLE DIFERENCIAR ENTRE EL PRIMER RR Y RR2. ¿TRAERÁ NOVEDADES LA VERSIÓN FINAL?

REPETICIÓN > Tras cada una de las carreras, podrás admirar tranquilamente el detalle con el que han sido diseñados los escenarios de Ridge Racer 2.





PS2

COMPAÑÍA: **UBISOFT**
DESARROLLADOR: **UBISOFT MONTREAL / PARÍS**
DISTRIBUIDOR: **UBISOFT**
GÉNERO: **ESPIONAJE TÁCTICO**
JUGADORES: **1-8**
FECHA DE APARICIÓN: **NOVIEMBRE 2006**

MÁS ACCIÓN > El desarrollo de cada una de las misiones de Double Agent obligará a Fisher a hacer uso de todas sus técnicas, especialmente de las más espectaculares.

SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

FISHER SE PREPARA PARA LA NUEVA GENERACIÓN

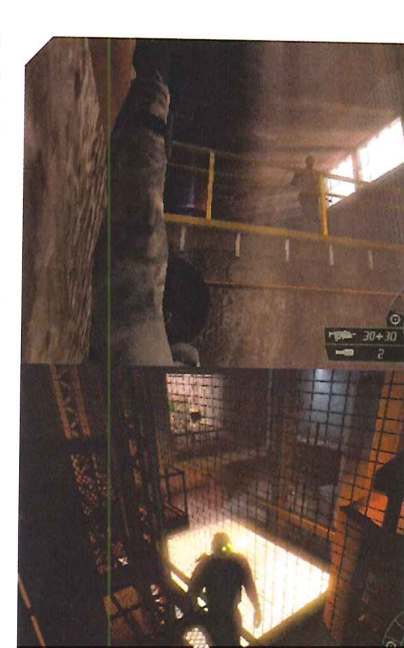
PRIMERA IMPRESIÓN



DOC

UBISOFT PONE AL LÍMITE A PLAYSTATION 2 CON LA MEJOR Y MÁS COMPLETA ENTREGA DE LA SAGA SPLINTER CELL.

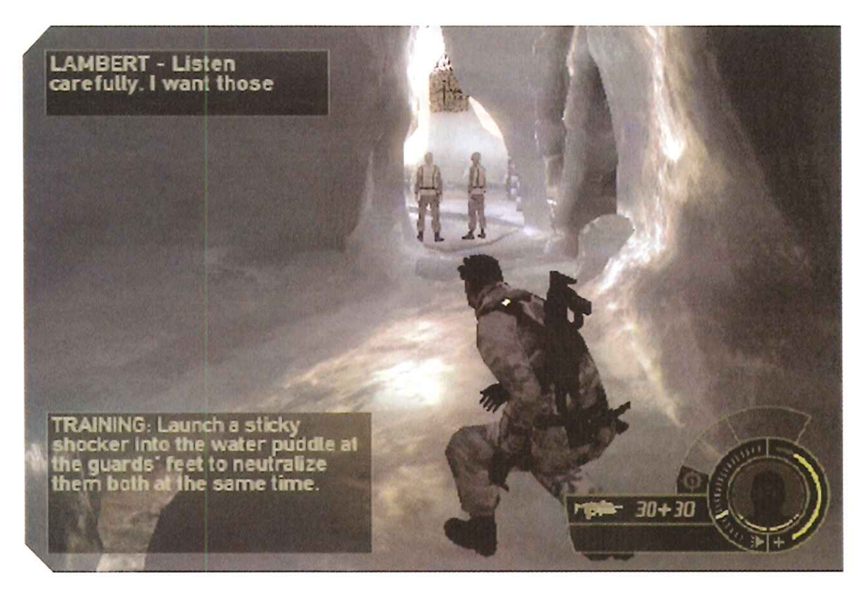
Tras una primera entrega que sorprendentemente funcionaba bien en el *hardware* de **PlayStation 2**, la carrera de Sam Fisher en la consola de **Sony** y en el género de espionaje táctico no ha hecho más que ganar calidad con cada nuevo capítulo. Después de tres episodios, Sam Fisher se despide de los 128 *bits* por la puerta grande, a la vez que estrena ***Double Agent*** también en la nueva generación de entretenimiento lúdico. Tal y como su título indica, Sam Fisher tendrá que infiltrarse en una banda terrorista y ejercer de agente doble: será esencial mantener un equilibrio continuo entre la agencia (NSA) y el grupo terrorista de Jon Brown; por ejemplo, en ocasiones Sam tendrá que deshacerse de algún compañero de la agencia... la forma en la que lo haga determinará de qué lado está. Y es que ahora, en muchas de las misiones del juego, Sam Fisher estará acompañado por otros miembros de la agencia (o del grupo terrorista), que adquirirán un nivel de interacción similar al de las posibilidades cooperativas de anteriores versiones. Podrás pedir a tu compañero que te siga, que espere, que te ayude a subir a una zona que sería inalcanzable de otra forma, etc. ***Double Agent*** también explota de forma intensiva otras opciones que se presentaron tímidamente en la última entrega de *Splinter Cell*. Eliminar o agarrar a un enemigo a través de una superficie fácil de atravesar, agarrar a un personaje desde la parte exterior de una barandilla o saliente y lanzarle por encima de







VISIÓN INFRARROJA > Como en las otras entregas, utilizar el tipo de visión adecuada para cada momento será esencial para completar con éxito todas las misiones.





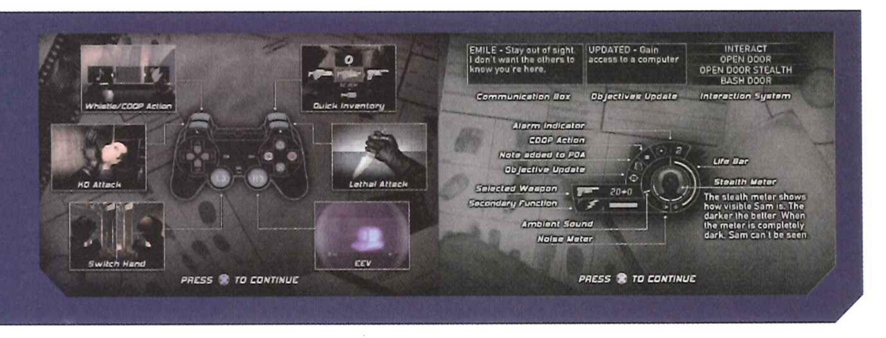


MISIONES > El desarrollo no lineal de cada misión planteará continuamente al jugador diferentes caminos y acciones que tendrán diferentes consecuencias.

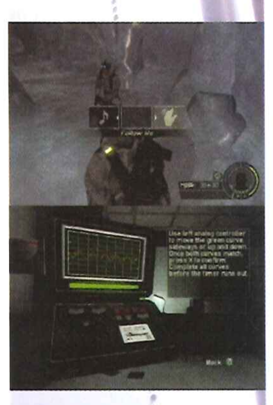
tu cuerpo al vacío, u ocultarte bajo el agua y abalanzarte sobre un enemigo para ahogarle son algunas de las acciones ya conocidas, pero que cobran mucho más protagonismo en ***Double Agent***. Entre las novedades inéditas en la saga y, junto a la posibilidad de dar órdenes a un compañero, encontrarás un nuevo artefacto que te permitirá accionar sistemas informáticos a distancia (ordenadores tras un cristal blindado, por ejemplo) a través de una pequeña prueba de habilidad, similar a la de la apertura de puertas con la ganzúa. Técnicamente, el título de **UbiSoft** plantea un motor gráfico de lo más realista, con una característica que siempre ha caracterizado a la saga: el impecable uso de la iluminación. Para este juego, los programadores (en Shangai se están encargando de la nueva generación) se han esforzado por dotar de más realismo a las luces y las sombras de la nueva edición de *Splinter Cell*. Y pocos títulos pueden presumir de ser tan internacionales, ya que el modo multijugador, que promete ser más divertido aún que en sus predecesores, está siendo diseñado y programado en París. Multijugador cooperativo, juego On-line, buen guión, algunos de los mejores efectos gráficos que hemos visto en **PS2**, argumento y desarrollo condicionado por tus acciones, tres finales diferentes... Está claro que la despedida de Sam Fisher de **PlayStation 2** será por todo lo alto.

TUTORIALES

Aunque los aficionados a la saga ya sabrán cómo funciona hasta el último gadget de Fisher, UbiSoft ha incluido una gran cantidad de pantallas de ayuda y videos demostrativos a modo de Tutorial para hacer el juego asequible para todo tipo de jugadores. Además, los agentes experimentados aprenderán cosas nuevas.



CLAVES

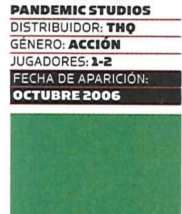


1 En algunas de las misiones del juego contarás con la ayuda de personajes de la agencia o bien del grupo terrorista que obedecerán tus órdenes.

2 Ahora podrás «hackear» ordenadores a distancia; para hacerlo, deberás superar un pequeño minijuego, parecido al que se plantea al usar la ganzúa.

3 Aunque las habilidades de Sam Fisher son prácticamente las mismas que en la anterior entrega, el planteamiento de cada una de las misiones te obligará a utilizar todas las posibilidades a tu alcance.





COMPAÑÍA: **THQ**
DESARROLLADOR: **PANDEMIC STUDIOS**
DISTRIBUIDOR: **THQ**
GÉNERO: **ACCIÓN**
JUGADORES: **1-2**
FECHA DE APARICIÓN: **OCTUBRE 2006**

DESTROY ALL HUMANS! 2

MAKE WAR, NOT LOVE

¡ELIMINA A TODA ESA ESCORIA MAMÍFERA!

Aunque la *beta* que obra en nuestro poder aún tiene que pulir infinidad de detalles, nos encontramos ante una secuela muy prometedora. La primera aventura de Crypto ya fue una refrescante sorpresa en el concurrido panorama de los juegos abiertos de acción en tercera persona, y esta nueva entrega parece no limitarse a la típica multiplicación de armamento y mapeado. El cambio más radical de este ***Make War, Not Love***, aparte de una mayor flexibilidad en las misiones, viene implícito en su mismo subtítulo: si una de las grandes virtudes del primer *Destroy All Humans* era su ácido sentido del humor y su indisimulado talante crítico hacia la necedad de los terrícolas, pasado todo por el filtro de la ciencia-ficción de los años cincuenta, esta vez, Crypto se estrella en nuestro planeta una década después con *hippies*, LSD, paranoia atómica... Un caldo de cultivo excelente para las masacres del despiadado extraterrestre, que esta vez viaja por todo el mundo: Rusia, Japón, Inglaterra y Estados Unidos son algunos de los decorados en los que se desarrolla ***Destroy All Humans! 2***.

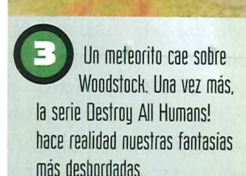
Aparte de un modo multijugador cooperativo (y varios minijuegos) que aportan quizás el único matiz que le hacía falta al juego, todo el gamberrismo y la destrucción masiva que proponía la primera entrega permanecen intactos. Llamativamente, las cuatro armas de aquel se convierten en ocho, entre las que destacan un fusil antigravitatorio que tiene efectos aleatorios completamente disparatados, y un mítico Golpe de Meteoro que permite producir un cráter del tamaño de un suburbio en la zona que Crypto elija, gracias a la atracción hacia nuestro planeta de meteoritos a voluntad. Pensando a lo grande.

CLAVES



1 De nuevo la necesidad de camuflarse y pasar desapercibido llevará a Crypto a leer las mentes de los terrícolas e incluso introducirse en sus cuerpos.

2 Efectivamente, ninjas. El paso de Crypto por distintos países del globo le hará padecer las formas de violencia más exóticas.



3 Un meteorito cae sobre Woodstock. Una vez más, la serie Destroy All Humans! hace realidad nuestras fantasias más desbordadas..



NAVEGACIÓN > ¿Quién quiere entretenerse robando coches de segunda mano cuando tiene a su disposición un platillo volante? Vuelve uno de los causantes de las mayores dosis de destrucción masiva de los últimos años..



PROPULSIÓN A CHORRO > La mochila propulsora de Crypto será útil en situaciones de peligro.





PRIMERA IMPRESIÓN



JOHN TONES

SÓLO PODEMOS HABLAR DE ACUERDO A UNA BETA MUY RUDIMENTARIA, PERO... PROMETE.



Hasta 8 jugadores podrán tomar parte en 4 modos multijugador diferentes.





4 áreas de combate aéreo con más de 64 km cuadrados para explorar.

¡¡¡EL PRIMER SIMULADOR DE VUELO PARA TU PSP!!!



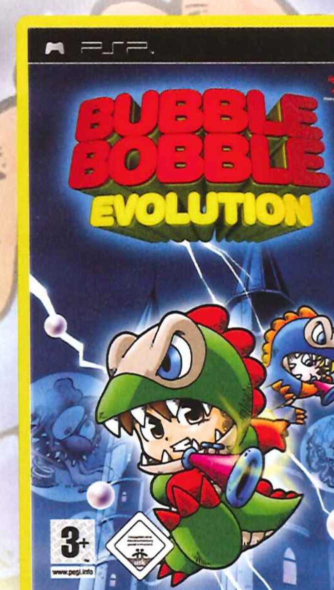


Gran cantidad de aviones: Desde aviones comerciales hasta cazas de combate.





Por primera vez, el jugador podrá jugar con Bub y Bob a la vez.





Impresionante engine gráfico.



Frenética competición Multijugador.

Bubble Bobble completamente en 3D!!!





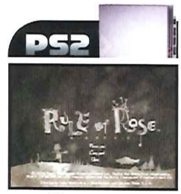








PS2



COMPAÑÍA: **SONY C.E.I.**
DESARROLLADOR: **PUNCHLINE**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
GÉNERO: **THRILLER PSICOLÓGICO**
JUGADORES: **1**
FECHA DE APARICIÓN: **OCTUBRE 2006**

RULE OF ROSE

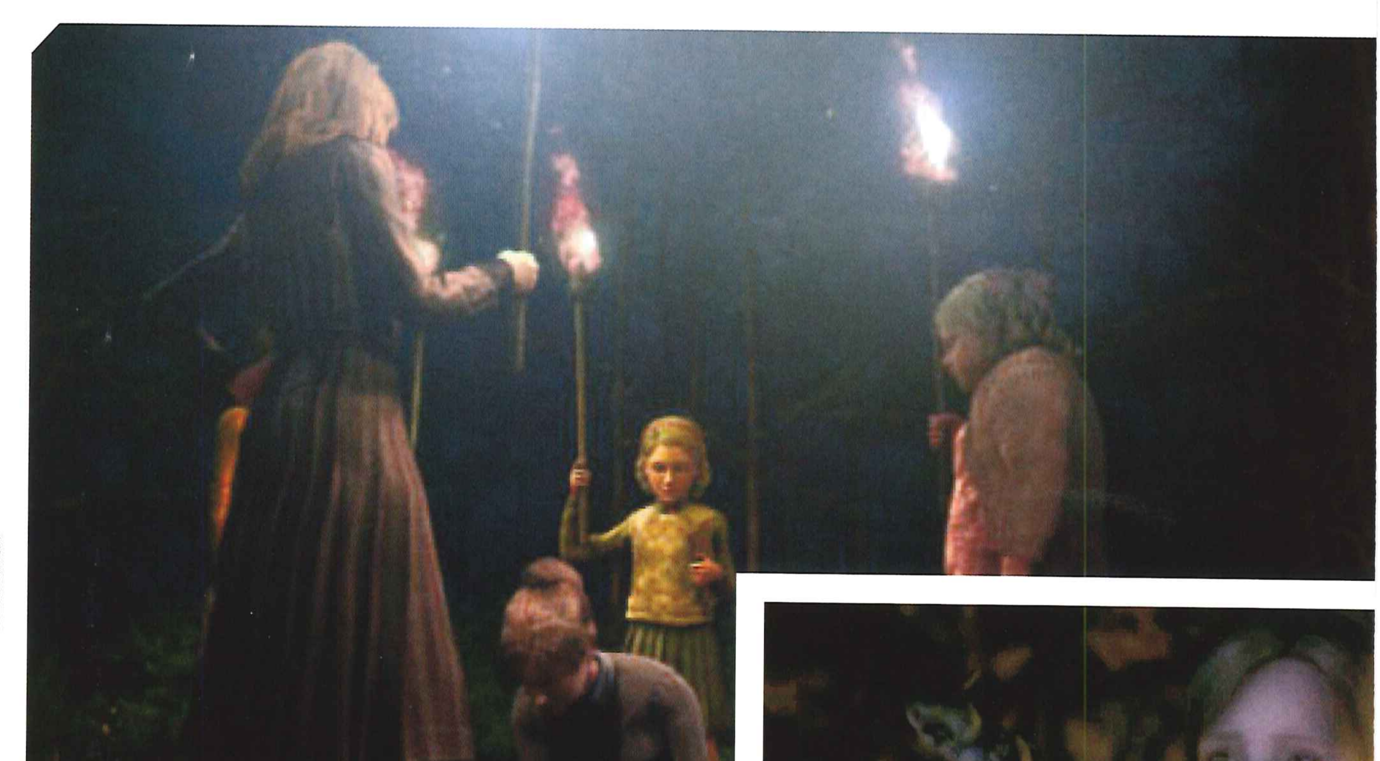
UN JUEGO DE NIÑOS SÓLO PARA ADULTOS

Los amantes de los juegos de imaginación y misterio ya tienen un nuevo nombre que añadir a su colección. Este título viene precedido por la polémica. ***Rule Of Rose*** fue un encargo de **Sony** a un grupo desarrollador llamado **Punchline**. El gigante japonés del entretenimiento quería contar en sus filas con un nuevo *Survival Horror* capaz de competir a nivel internacional con *Resident Evil* y *Silent Hill*. El resultado final no ha sido muy bien recibido por las delegaciones americana y europea de **Sony**, que han decidido no distribuir el juego. ¿Cuál es el problema? Pues que para algunas mentes calenturientas, ***Rule Of Rose*** tiene un componente sexual que no se corresponde con la filosofía de la compañía a ambos lados del Atlántico. ¿Es verdad? Como todo en esta vida, depende de cómo se mire. La cierto es que **Punchline** juega con la sensualidad incipiente de los personajes del juego, pero sin llegar a mostrar en ningún caso sexo explícito en pantalla. Dejando a un lado la polémica, ***Rule Of Rose*** se vale por sí mismo para convertirse en esa aventura que estabas buscando para pasar las largas noches de otoño en buena compañía. La secuencia que sirve de introducción, con un acompañamiento de violín lo deja bien claro: una chica en un parque soleado, unas risas infantiles que despiertan su inquietud y una sombra que se cierne sobre el paisaje. En ese momento, un piano da paso a una serie de imágenes escabrosas, de sensual inocencia que roza lo prohibido, de crueles bromas de infantes, horribles juegos y una melancolía infinita intensificada por la voz femenina que canta *A Love Suicide*, el sexto corte de la banda sonora del juego. Y atención «juegófilos», porque el acompañamiento musical ha corrido a cargo de Yutaka Minobe. Por sus manos han pasado títulos como *Skies Of Arcadia* y *Panzer Dragoon Saga*, y la media docena de composiciones que ha creado para ***Rule Of Rose*** son una auténtica delicia. Ha huido del sonido electrónico, optando por instrumentos clásicos: violines,

EL SEÑOR CUBO

La máquina de escribir de Resident Evil ha sido sustituida en Rule Of Rose por «El Señor Cubo», un personaje que parece sacado de Fantasía (Walt Disney, 1940). Además de utilizarlo para grabar partida, también será un fiel consejero, si te quedas atascado podrás pedirle pistas para saber cuál es tu siguiente objetivo durante la aventura.





DE PESADILLA > El grupo de niños descarriados de Rule Of Rose parece sacado del peor de tus sueños. El siniestro Club de los Aristócratas del Lápiz Rojo hará gala de todo tipo de maldades, ¿dónde han dejado olvidada su presunta inocencia infantil?

PRIMERA IMPRESIÓN

R. DREAMER

NOSTALGIA, SENSUALIDAD, MISTERIO Y OTRAS LINDEZAS POR EL ESTILO TE VAN A SORPRENDER EN RULE OF ROSE.

DIRIGIBLE R101

He aquí la principal fuente de inspiración de Punchline para Rule Of Rose. La idea del juego surgió después de leer un artículo sobre estas aeronaves, en el que les llamó la atención el mayor dirigible del mundo en 1930, el R101, que se estrelló el 5 de octubre del mismo año en Beauvais (Francia) cuando realizaba la travesía de Cardington (lugar donde está situado el orfanato donde se inicia la aventura de Jennifer) a la India.



piano, cello, que se alejan totalmente de otras bandas sonoras como la de *Silent Hill*. El tono desalentador y meláncolico de ***Rule Of Rose*** no se sustenta únicamente en el apartado sonoro. Las secuencias también han contribuido a germinar un ambiente nostálgico a la vez que cruel. **Punchline** ha contado con **Shirogumi Inc.**, la compañía que tan gratos recuerdo nos ha dejado en títulos como *Onimusha* y *Genji*, y que una vez más vuelven a bordar su trabajo. Los 50 minutos de CG de este DVD han estado nominados en el **Annecy 2006 International Animated Film Festival**. Semejante despliegue ha servido para adornar una de las aventuras más inquietantes que jamás hayan pasado por los circuitos de **PlayStation 2**. Todo comienza con una chica viajando en autobús. Un niño le muestra un cuento y sin mediar más palabras se baja perdiéndose por un sendero bajo la luz de la luna. La joven, Jennifer, le sigue y llega hasta un orfanato donde descubre a un cruel grupo de huérfanos que se hacen llamar el Club de los Aristócratas del Lápiz Rojo. A partir de ese momento, el usuario irá descubriendo que las cosas no son lo que parecen. El estilo de juego se decanta sobre todo por la aventura, con escaso énfasis en la acción. Jennifer irá acompañada por un perro que le servirá para encontrar pistas y otros objetos (los que recuperan energía, por ejemplo) gracias a su olfato y para luchar contra los seres de pesadilla que pueblan el dirigible en el que transcurre la mayor parte de la aventura. El mes que viene daremos buena cuenta de este fantasmagórico título, que sale a la venta en octubre.



CAJA DE OBSEQUIOS > Cada mes tendrás que depositar un regalo para el Club de Aristócratas.



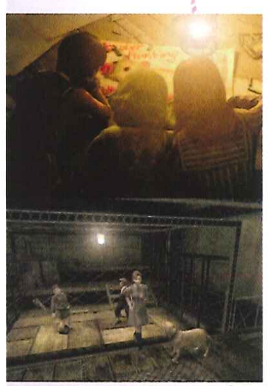


AL LÍMITE > Los personajes de Rule Of Rose están al borde del desequilibrio mental. Sólo el desenlace dejará claro a qué se debe este comportamiento.



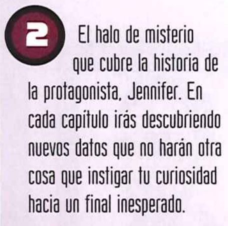
CLAVES





1 Efecto perturbador de la crueldad infantil, con ciertos toques de connotación sensual que nunca llega a ser explícita pero sí da lugar a escabrosas interpretaciones para las mentes más tórridas.

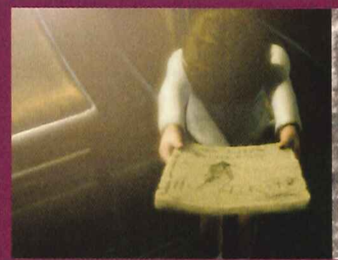
2 El halo de misterio que cubre la historia de la protagonista, Jennifer. En cada capítulo irás descubriendo nuevos datos que no harán otra cosa que instigar tu curiosidad hacia un final inesperado.

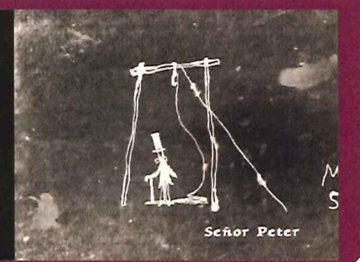


3 Las secuencias realizadas por la compañía Shirogumi Inc. (responsables de la cinemática en Onimusha y Genji) elevan la calidad técnica de Rule Of Rose con inquietantes escenas de un realismo sobrecogedor.

LOS CUENTOS

Cada capítulo del juego se presenta con un cuento. No en vano, los creadores aseguran que los cuentos populares (como los de los hermanos Grimm, pero las versiones originales no las censuradas) han sido una fuente de inspiración para darle un toque oscuro a la atmósfera de la aventura.





PS2



COMPAÑÍA: **VIRGIN PLAY**
DESARROLLADOR: **IN-IMAGINE**
DISTRIBUIDOR: **VIRGIN PLAY**
GÉNERO: **ACCIÓN/COMBATE**
JUGADORES: **1-4**
FECHA DE APARICIÓN: **NOVIEMBRE 2006**

FINAL ARMADA

NUEVA CRUZADA ANTI-ALIENÍGENA

El constante enfrentamiento entre alienígenas dotados de una tecnología puntera y la Humanidad, mucho menos desarrollada pero destinada a colonizar el resto de la Galaxia, ha sido uno de los pilares de la ciencia-ficción desde que el polaco Stanislav Lem se atreviese a proponerla en su obra literaria. Esta vertiente tan rentable ha sido explotada por la cultura de masas, procurando reciclarla en forma de propuestas semi-originales que no eran sino prolongaciones de una misma idea. Naturalmente, los videojuegos no se han mantenido al margen de esta tendencia; de hecho, resulta casi imposible rastrear el catálogo de ciencia-ficción de cualquier soporte en busca de una alternativa a esta premisa. ***Final Armada*** no lo es, desde luego. Si bien es tópico de pies a cabeza, al menos aporta una serie de ideas interesantes que le hacen brillar con luz propia en el Universo de lo Mil Veces Visto. En primer lugar, todo el juego se desarrolla dentro de la cabina de un tanque gravitatorio y armado con una simple metralleta. La propuesta no es nada del otro mundo; sin embargo, reluce porque otorga variedad a un género que parecía condenado al anquilosamiento con una sucesión de *shoot'em-up* clónicos, salidos de una fábrica de producción en cadena. Como es natural, ese tanque puede sufrir variaciones si se aplican desde el hangar de la nave nodriza de la Corporación, organización que vela por la seguridad de la Galaxia. Evidentemente, dichas modificaciones deben comprarse previamente, derrochando la nanotecnología encontrada en tus incursiones terrestres. El otro aspecto a destacar, es la historia. Todo resulta muy previsible hasta que un giro argumental muy sutil hace reflexionar sobre la conveniencia de misiones de pacificación que ocultan poderosos y nada solidarios intereses corporativos. Algo muy vigente hoy en día, por lo que parece. Todo lo demás, se resiente un poco y muy especialmente las monótonas misiones, cortas y resueltas más por la resistencia del tanque que por tu pericia. Conviene darle una oportunidad, pues apunta maneras.



CLAVES



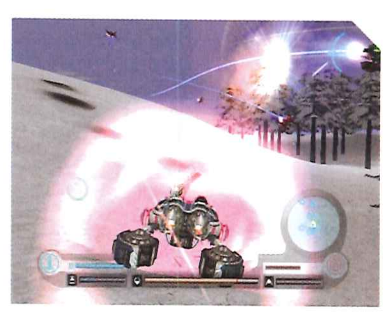
1 Ofrece una notable experiencia jugable al poder controlar dos unidades simultáneas: el tanque Aggressor y la Wingman.



2 Vuelvo a destacarlo, su guión. Cuando creía que el género no daría más de sí por su carencia de profundidad argumental, me encuentro con una historia que critica, en un futuro remoto, prácticas de este presente apocalíptico.

DIVERSOS ECOSISTEMAS > El Sistema a liberar, Taro 469, es un planeta inmenso dotado de una peculiar geografía. Increíble el escenario del desierto lunar...







PRIMERA IMPRESIÓN



MURRAY

CUESTIONES COMO EL GUIÓN O LOS GRÁFICOS LO ELEVAN A UN NIVEL POR ENCIMA DE OTROS TÍTULOS DE SU GÉNERO.

DEVIL MAY CRY™ 3
DANTE'S AWAKENING
Special Edition

JUEGA COMO DANTE O VIRGIL EN ESTA
NUEVA EDICIÓN ESPECIAL POR SÓLO

P.V.P. Recomendado
19,95€





PlayStation®2

CAPCOM®
capcom-europe.com

EL PRECIO DEL PODER SCARFACE THE WORLD IS YOURS

PlayStation 2 PLATA

PS2

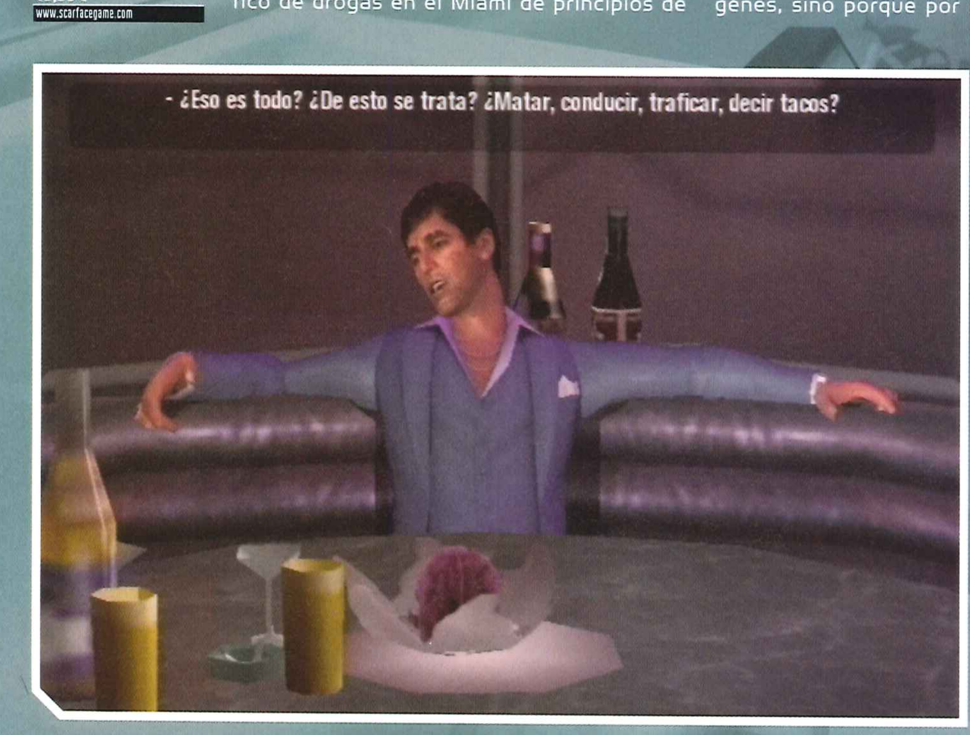


COMPAÑÍA: **SIERRA**
DESARROLLADOR: **RADICAL ENT.**
DISTRIBUIDOR: **VIVENDI UNIVERSAL**
GÉNERO: **SIMULADOR DE DEALER**
JUGADORES: **1**
TEXTO-DOBLAJE: **INGLÉS-CASTELLANO**
SELECTOR 50/60 HZ: **NO**
PANTALLA PANORÁMICA **SÍ**
SONIDO SURROUND: **SÍ**
ON-LINE: **NO**
MEMORY CARD: **79 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **49,99 €**
www.scarfacegame.com

LADRÓN, ASESINO Y TRAFICANTE

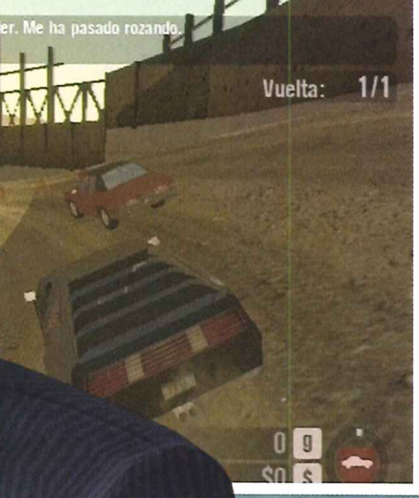
POR **NEMESIS**

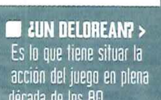
Resumir en sólo cuatro páginas todas las acciones (casi todas ilegales) que llegarás a realizar en ***Scarface: The World Is Yours*** es complicado. Así que, lo mejor es ir directamente al grano. Eres Tony Montana, narcotraficante, asesino y un auténtico icono de la cultura *Hip-Hop*. Seguro que has visto la película de Brian De Palma y recuerdas la interpretación de Al Pacino. En la última escena del filme, Montana (un balsero cubano, cuya ambición y falta de escrúpulos acabó encumbrándole como el rey del tráfico de drogas en el Miami de principios de los 80) moría a manos del sicario de su antiguo socio, Sosa, en mitad de un tiroteo apocalíptico. Pues bien, el guión de David McKenna (*Blow, American History X*) nos propone una interesante teoría: ¿qué hubiera pasado si Montana hubiera sobrevivido? ¿Cómo habría reconstruido su imperio? Gracias a esta aventura de mecánica libre a lo *GTA* podrás saberlo, controlando a Montana (Al Pacino) y edificando un nuevo entramado de crimen, corrupción y tráfico de drogas. Estómagos débiles abstenerse, porque esta producción de **Radical** sobrepasa con mucho los límites de moralidad conocidos en cualquier videojuego. Y no sólo por la violencia de sus imágenes, sino porque por primera



TU LO HAS DICHO, TONY > El propio protagonista te desvela en esta pantalla algunas de las acciones que llevarás a cabo en el juego.



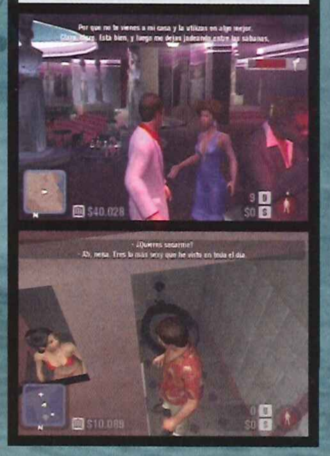




¿UN DELOREAN? > Es lo que tiene situar la acción del juego en plena década de los 80.

AL PACINO, EL GALÁN DE CLOACA

Aún no sabemos cómo pudo ligarse Tony Montana (Al Pacino) a alguien como Elvira (Michelle Pfeiffer), pero debe tener algo el tío, porque las conquista a pares con frases tan lamentables como: «¿Bonitas piernas, a qué hora abren?». Ligar con chicas subirá tu nivel de «bolas» e incluso podrás convencer a algunas para que vivan contigo.

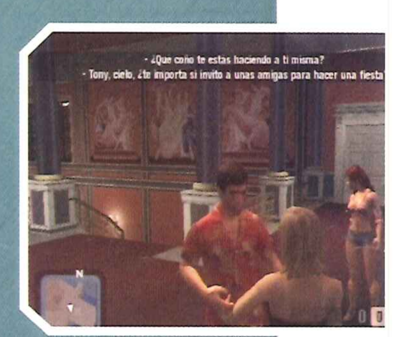


vez encarnarás a un auténtico «dealer». Un camello, para entendernos. Montana debe reconstruir su imperio desde los escalafones más bajos y eso implica mover droga por las calles, robar coches, sobornar a la policía y demostrar al resto de criminales que sigue siendo el tío más duro de Miami. Aunque el aspecto gráfico y la mecánica de ***Scarface*** puedan dar la impresión de que se trata de otro clon de *GTA*, hay un detalle importante que lo hace diferente, que le desmarca de las legiones de juegos similares que pueblan las estanterías de **PS2**. En ***Scarface*** TÚ ERES EL JEFE. Nadie da órdenes a Tony Montana. Tú decides dónde, cuándo y cómo. Tu antiguo socio y amigo Félix será tu enlace con otros narcos, pero no tendrás que responder ante nadie. A medida que vayas amasando dinero y logres el respeto del resto de criminales, podrás recu- >









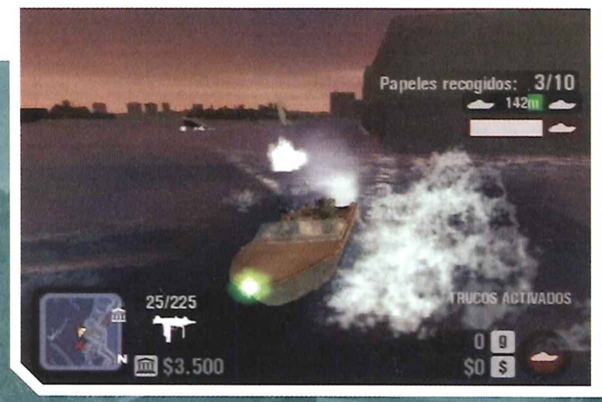
DE PROFESIÓN, CAMELLO

Cuando amases una buena cantidad de dinero podrás comprar comercios legales que sirvan de tapadera para distribuir la droga. Pero mientras tanto, tendrás que «trapichear» personalmente por las calles de Miami. Podrás distinguir a los compradores por el símbolo del dólar que flota sobre sus cabezas. La forma de cerrar un trato es semejante al acuerdo con los bancos: una barra de fuerza parecida a la de los juegos de golf. Si aciertas, cerrarás el trato. Si fallas, sal por piernas antes de que el comprador te acribille, o siempre puedes matarle y quedarte con el «yeyo» y el dinero.













CON LA MÚSICA A TODAS PARTES

Radical Ent. no sólo ha cuidado al máximo el reparto de voces (en inglés, eso sí), sino también la banda sonora. Con cerca de 95 temas licenciados, Scarface ofrece canciones de todos los géneros y para todos los gustos. Además de la BSO (tanto las canciones como el score de Giorgio Moroder) de la película de Brian De Palma (que por cierto, ya aparecía como una de las pistas de música de Grand Theft Auto III), encontrarás rock (Judas Priest, Motörhead, Rob Zombie, Iggy Pop), Hip Hop (Cypress Hill, D12, Grandmaster Flash, Run DMC, la Mala Rodriguez), música latina (Willie Bobo, Control Machete), Reggae (Shaggy, Peter Tosh & The Wailers), Reggaeton (Wisin y Yandel) y Pop de la década de los 80 (Billy Ocean, Earth Wind & Fire, Rick James). Podrás escuchar las canciones por estilos o crear recopilaciones propias. Algunos temas estarán bloqueados hasta que adquieras la tienda de discos.



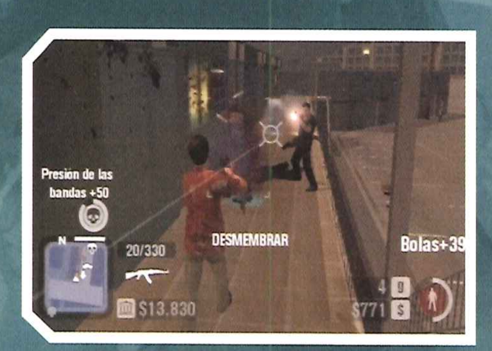


MIAMI SERÁ MÍO > Conquista los cuatro grandes barrios, comprando tapaderas y eliminando a las bandas rivales.



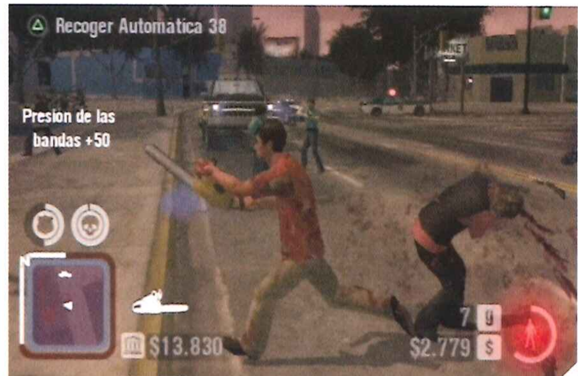
POR TIERRA Y MAR > Robar un vehículo a lo GTA llamará la atención de la policía. No seas rácano, y gástate la pasta en comprar lanchas y coches.

perar tu antigua mansión y reclutar sicarios para que ejecuten aquellas misiones demasiado sórdidas para tu reputación. Y comprarás negocios legales (una tienda de discos, un bar, un autocine) para convertirlos en tapaderas desde las que distribuir mejor la droga. Tu objetivo es ir conquistando los cuatro grandes territorios que conforman Miami hasta lograr el poder suficiente para viajar a Bolivia y acabar con Sosa. Desde luego, podrás robar coches al estilo *GTA*, pero Montana es un tío «con clase» y prefiere comprar los coches y que se los traigan hasta la puerta de su casa. Pilotarás lanchas entre los canales de Miami y conseguirás llenar tu mansión con un ejército de amantes (Montana es un verdadero imán para las mujeres, a pesar de tener la boca más sucia de Cuba). Blanquearás tu dinero en el banco (sus comisiones sí que son un verdadero crimen) y utilizarás tu carisma y tu chulería para mantener a la policía, y al resto de bandas de Miami, a raya. Violento y excesivo, ***Scarface: The World Is Yours*** no desmerece en absoluto a su original cinematográfico. Al Pacino no ha prestado su voz (aunque el actor que le imita es fabuloso), pero sí su rostro al personaje de Montana y ha sido arropado por un reparto de voces impresionante: James Woods, Elliot Gould, Ice-T, Richard Roundtree (*Shaft*),



SCARFACE: THE WORLD IS YOURS ARRANCA DONDE ACABÓ LA PELÍCULA DE BRIAN DE PALMA



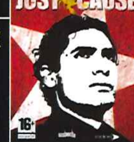


ESA ENTRAÑABLE SIERRA > ¿Quién no recuerda la escena de la bañera del film de Brian de Palma? En el juego podrás usar la famosa sierra mecánica para decapitar a tus enemigos. A más miembros seccionados, más puntos

LA ALTERNATIVA



JUST CAUSE

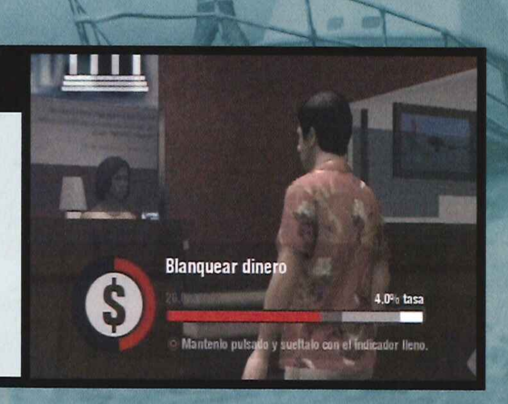


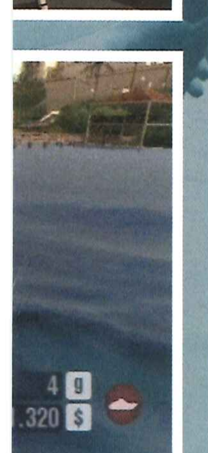
Si te apasionan los juegos con mecánica abierta a lo GTA, el último lanzamientos de Eidos no te defraudará.

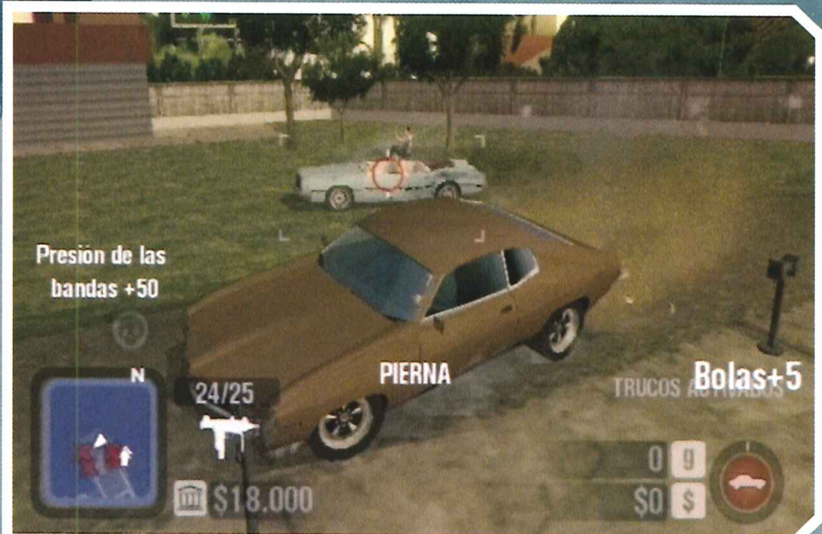


BLANQUEAR EL DINERO

Puede que Tony Montana sea un criminal, pero los bancos no le van a la zaga. Harán la vista gorda y aceptarán tu dinero manchado de sangre a cambio de una pequeña comisión, que irá variando dependiendo de tu acierto a la hora de controlar la barra de energía. Aun así, es mejor ingresar el dinero en el banco, porque si te pilla la policía perderás toda la pasta que lleves encima.







CONSEJOS PARA SER UN BUEN «DEALER»

- Lo más importante. Recuerda acudir siempre que puedas a cualquier banco para «blanquear» tu dinero. Si te pilla la policía, perderás toda la pasta y el «yeyo» que lleves en los bolsillos.
- Cuando consigas «perico», tienes dos opciones: o bien venderlo personalmente (lo que equivale a más riesgo, pero también a más beneficio económico), o distribuirlo todo a través de alguna de las tapaderas (comercios legales) que hayas adquirido antes.
- Si fallas a la hora de regatear con un camello, éste tirará de arma. Puedes «salir por patas» (con la consiguiente pérdida de «pelotas») o bien cargarte al fulano, con lo que conservarás el «yeyo» y te harás con el dinero del camello. Pero cuidado, las bandas de la zona se mosquearán y el precio de los otros «dealers» bajará considerablemente en las siguientes ventas.
- Si tu energía baja peligrosamente, localiza algunos de los bancos de sangre ilegales que hay escondidos por los mapas. En el mapa aparecen reflejados como gotas de sangre
- Reserva tu Furia para cuando tu energía esté a mínimos. Una vez desencadenada, la Furia no sólo te hará inmune durante esos segundos, sino que recuperarás vida con cada enemigo muerto.



MUERE, MALDITA CUCARACHA > El juego cuenta con la imagen de Al Pacino como Tony Montana. No ha prestado su voz, pero su imitador la borda.

los *rockeros* Lemmy (*Motörhead*) y Tommy Lee (*Mötley Crüe*) y un popular actor español del que no nos permiten publicar aún su nombre. Los espectaculares títulos de crédito son obra de Kyle Cooper (autor de los créditos de *Se7en* o *MGS2*) para los que ha contado con el maestro de fotografía español Juan Ruíz Anchía. Todo esto hace sospechar que el desarrollo de ***Scarface*** ha costado una pasta gansa, pero desde luego ha merecido la pena. Destaca entre toda la turba de imitadores de *GTA*, y no sólo por utilizar la imagen de un actor como Al Pacino en uno de sus papeles más recordados. Es divertido, variado, duro y violento. Pero sobre todo es un juego valiente. Hay que «tenerlos bien puestos» para sacar a la calle un juego en el que controlarás a un traficante de drogas.

SCARFACE: THE WORLD IS YOURS — 18+

\+ El juego más valiente que hemos visto en años, ¿quién se atrevería a colocar a un camello de protagonista?

− Corre el riesgo de pasar desapercibido entre otras decenas de aventuras de mecánica libre a lo Grand Theft Auto.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation.2 — VALORES SOBRE 10



GRÁFICOS > Mapeado enorme, sin cargas al entrar en los edificios. Sólo tiene una cosa a mejorar: la cara de palo de Al Pacino. **9.0**



SONIDO > Una banda sonora impresionante, con 95 temas licenciados que abarcan todos los géneros: Rock, Hip-Hop, Reggaeton, Pop, Country. **9.2**



JUGABILIDAD > Ya sea a pie o en coche, el control no presenta ningún problema. La mecánica es tan violenta como divertida. **9.1**



DURACIÓN > En más de 8 horas sólo he podido cubrir un 21% del juego. Necesitarás semanas hasta acabar con Sosa. **9.2**

CONCLUSIÓN > Radical ha utilizado con maestría la licencia de la famosa película de Brian de Palma para crear una aventura dura, violenta y sobre todo valiente. No apta para menores.





■ **EL MENÚ >** Desde aquí podrás gestionar de una forma sencilla todos los parámetros, habilidades y equipación de tus personajes.

KINGDOM HEARTS II

DOS FACTORÍAS DE SUEÑOS UNIDAS PARA SIEMPRE

■ **FILME DE CULTO >** Uno de los niveles del juego se ambienta en la película Tron, la primera en emplear gráficos por ordenador.



VIAJANDO > En el mapa del universo irán apareciendo los distintos mundos a los que podrás acceder, siempre a bordo de la «nave Gummi» de Chip y Chop.





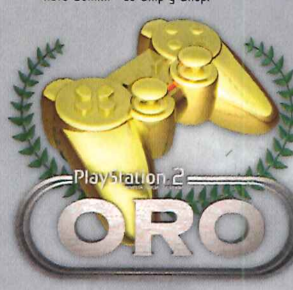
LA ALTERNATIVA

STAR OCEAN: T.T.E.O.T.

Otro gran RPG de acción que pasó bastante desapercibido por nuestro país, pese a sus innegables virtudes jugables.

CONVERSIÓN A LA ALTURA > Si el primer Kingdom Hearts adolecía de unas grandes franjas negras y menos velocidad en su versión PAL, todo esto ha desaparecido en la secuela.





PS2



COMPAÑÍA: **SQUARE ENIX**
DESARROLLADOR: **SQUARE ENIX**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
GÉNERO: **RPG DE ACCIÓN**
JUGADORES: **1**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO/CAST.**
SELECTOR 50/60 HZ: **NO**
PANTALLA PANORÁMICA: **NO**
SONIDO SURROUND: **SÍ**
ON-LINE: **NO**
MEMORY CARD: **85 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **59,95 €**
www.kingdomhearts2.es

POR **LAST MONKEY**

Las adaptaciones de películas de **Disney** al formato videojuego no han tenido una gran suerte, al menos en la mayoría de los casos. Tuvo que ser un grupo de programación de **Square Enix** comandado por Tetsuya Nomura el que creara hace unos años un juego que reunía a decenas de personajes de esta fábrica de sueños junto a otros, quizá menos reconocibles pero igual de carismáticos (los habitantes de la saga *Final Fantasy*), embarcándose en una aventura llena de luz, color y encanto nipón. Muchos hoy en día siguen recordando el primer *Kingdom Hearts* como el mejor *RPG* de acción de la consola, aunque tampoco estaba exento de fallos (demasiado complicado, a veces repetitivo y una horrible conversión PAL). Para esta secuela, el equipo de desarrollo (más grande, pero básicamente con los mismos responsables) ha apuntado mucho más alto, ha planteado objetivos mucho más ambiciosos y ha conseguido con bastante éxito la gran mayoría de ellos. Para empezar, todo el juego tiene ahora un *look* mucho más adulto. Sora, el protagonista, ha crecido y ha dejado de ser el inocente niño de antaño para convertirse en un joven mucho más seguro de sí mismo. Tanto el argumento como la ambientación también recogen este cambio de esquemas. Pese a que seguirás encontrándote a los amigables personajes de **Disney**, la trama que une todos estos mundos es muy compleja, llena de giros inesperados, traiciones y demás. Pero si en algo brilló la primera entrega fue en los colosales «valores de producción», que en esta secuela ya resplandecen. Ver tantas caras conocidas (algunas tan bien consideradas por las fémi-

FUSIONES

Una de las nuevas posibilidades del crecidito Sora a la hora de combatir es la de fusionarse con sus compañeros, de esta manera podrá conseguir nuevos poderes. Su estética también cambiará para reflejar esta transformación. Pelear con un arma en cada mano, disparar a distancia y muchos más movimientos espectaculares estarán disponibles de esta manera.



Battle

Brave Form

Master Form

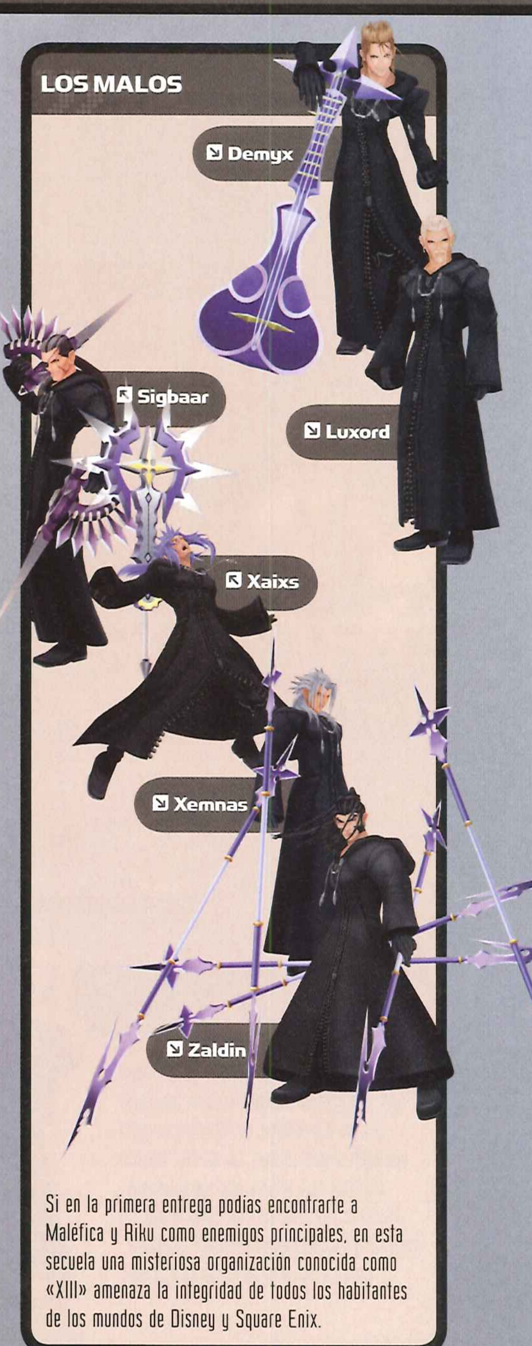


nas de la redacción como Jack Sparrow), escuchar las bandas sonoras que tanto se recuerdan, oír las voces que seguro te emocionaron y recorrer los parajes que en su día lucieron en la gran pantalla es algo que resulta más mágico que el propio juego en sí. Este derroche de contenido licenciado nunca se había visto en un producto de este tipo y es gracioso observar cómo, por ejemplo, los personajes de *Piratas Del Caribe* que aparecen en uno de los niveles están mucho mejor recreados que los que protagonizaban su propio juego hace unos meses. Pero, por mucho que nos deslumbren todos estos apartados, no podemos olvidar que lo más importante de un título es su jugabilidad, y en este apartado es donde encontrarás más cambios, y todos ellos a mejor, afortunadamente. Si los combates del primer *Kingdom Hearts* se hacían algo tediosos y repetitivos, en ***KH2*** son de lo más divertido, variado e intenso gracias a la introducción de nuevas formas de ataque y defensa. Además de los *combos* con la «llave espada», Sora podrá realizar magias de una forma intuitiva, invocar a nuevos personajes que le ayuden (entre ellos el inigualable *Chicken Little*), transformarse en distintas versiones de sí mismo o efectuar «acciones contextuales» con la ayuda del botón Triángulo. Esta





CAMEOS Y MÁS CAMEOS >
Hasta cien personajes de Disney harán acto de aparición de una forma u otra en el juego. En la imagen podéis ver a Chicken Little, que engrosa la lista de las «invocaciones» a las que podrá recurrir Sora en las batallas.



Si en la primera entrega podías encontrarte a Maléfica y Riku como enemigos principales, en esta secuela una misteriosa organización conocida como «XIII» amenaza la integridad de todos los habitantes de los mundos de Disney y Square Enix.



última incorporación, aunque difícil de explicar sobre el papel, añade espectacularidad de una forma determinante. Otro punto muy mejorado es el sistema de evolución de los personajes, muy completo pero nada complicado. El jugador principiante podrá dedicarse a explorar y combatir sin preocuparse demasiado por lo demás, mientras que el más experto podrá modificar muchos parámetros. Con un desarrollo intenso lleno de momentos memorables, sin puntos bajos ni espacios vacíos, una exploración inteligente y nada repetitiva, así como un apartado gráfico y sonoro a la altura de los mejores, ¿qué más se pude pedir? Umm, creo que nada.








¡EN CASTELLANO! > Ni en nuestros sueños más optimistas podíamos esperar que Kingdom Hearts II llegara traducido ¡y doblado! al castellano. Ambas labores han sido realizadas con un cuidado infinito, digno de la mejor producción audiovisual.





KINGDOM HEARTS II

12+


Es imposible quedarse con algo concreto del juego. Las virtudes que le adornan son tantas y tan variadas...

Pocas cosas se le pueden reprochar, si acaso que resulte un pelín fácil en algunos momentos.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation 2 — VALORES SOBRE 10



 **GRÁFICOS** > Impresionante recreación de los personajes, escenarios de ensueño y una fluidez total del motor gráfico.	9.6
 **SONIDO** > Las voces en perfecto castellano son la guinda de un pastel donde destaca también la magistral banda sonora.	9.6
 **JUGABILIDAD** > El punto flojo de la primera entrega se ha mejorado de una forma increíble. Jugar es un placer.	9.4
DURACIÓN > Más de cuarenta horas de juego te esperan, a las que hay que añadir multitud de actividades «paralelas».	9.5




CONCLUSIÓN > Kingdom Hearts II es uno de esos pocos juegos que recordarás mucho tiempo después de haber acabado con él. Tanta genialidad sólo podía ser obra de Square Enix. **9.5**



COMPAÑÍA: **EA SPORTS**
DESARROLLADOR: **EA CANADA**
DISTRIBUIDOR: **ELECTRONIC ARTS**
GÉNERO: **DEPORTIVO**
JUGADORES: **1-8**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-CAST.**
SELECTOR 50/60 HZ: **NO**
PANTALLA PANORÁMICA: **NO**
SONIDO SURROUND: **SÍ**
ON-LINE: **SÍ**
MEMORY CARD: **481 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **44.95€**
www.fifa07.com



REALISMO > Los jugadores son más sólidos que en cualquier otro FIFA. El balón podrá golpear en cualquier parte del cuerpo y rebotar de la forma más real.

PlayStation 2 PLATA

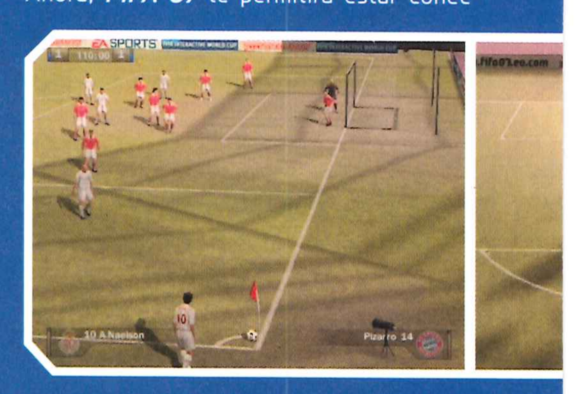
FIFA 07

LA ENTREGA QUE MARCARÁ UN ANTES Y UN DESPUÉS

POR **DOC**



Varios años han tenido que pasar para que el concepto de realismo que **EA** siempre ha tenido con su *FIFA* evolucione hasta convertirse en el realismo al que **Konami** nos tiene acostumbrados (y que, según los entendidos, se acerca más a lo que se puede considerar un partido de fútbol auténtico). Los fanáticos del deporte rey, los adictos al fútbol, no quieren a los comentaristas de moda, ni al jugador estrella de una marca deportiva determinada... lo que quieren es que cada partido, cada jugada, cada toque de balón sea único, diferente, real; y al fin, *FIFA* ofrece todo eso, y mucho más. Aunque lo cierto es que no ha pasado demasiado tiempo desde la última entrega (el aparecido con motivo del Mundial de fútbol), una sola partida a esta versión nos hará creer que han pasado varios años. Cada uno de los aspectos ha sido refinado en ***FIFA 07***, desde su apartado visual hasta su control, pasando por el comportamiento del balón y la Inteligencia Artificial de los jugadores. Esto último especialmente es lo que marca un antes y un después en la saga. Nunca más verás jugadas programadas, ni animaciones repetitivas, ni defensores estúpidos (o delanteros imposibles). Por absurdo que parezca, el balón es el que marca las diferencias en ***FIFA 07***. Ya no tiene esa física de pelota de playa, si no que gira en el aire de forma real, puede rebotar en la espalda de los jugadores, es capaz de llegar a perderse entre futbolistas del mismo equipo, ya no tiene aquellos efectos imposibles de anteriores ediciones... Podríamos decir que la física del balón ahora es inmejorable, no hemos sido capaces de encontrarle fallos. Por supuesto, *FIFA* no sería nada sin sus licencias ni sus comentaristas, pero lo que está claro es que añadiendo las impresionantes mejoras de su apartado jugable lo convierten en una de las experiencias deportivas lúdicas más reales. **EA Sports** ha unido en un solo título varios elementos del género, incluyendo un completísimo modo *Manager* y varios modos de juego On-line. Ahora, ***FIFA 07*** te permitirá estar conec-





■ **CONEXIÓN PSP >** El título de EA Sports te permitirá conectar la futura versión de FIFA 07 de PSP a PS2 para evolucionar el equipo elegido en el modo Manager del juego para la consola «de sobremesa».

LA ALTERNATIVA

PRO EVOLUTION SOCCER 6

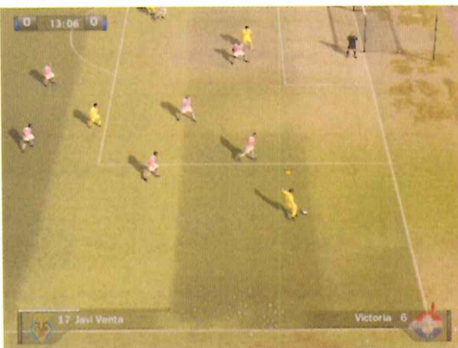
La única alternativa posible es el título de Konami. Menos efectista pero con la jugabilidad que siempre ha caracterizado a la saga.

tado a la Red en todo momento, juegues en el modo que juegues, para poder recibir todo tipo de información, actualizar las alineaciones en tiempo real y jugar contra tus amigos a través de Internet. Una de las novedades más originales en este apartado es el modo Ligas Interactivas, con el que podrás seguir

■ **TIENDA >** Los puntos conseguidos en el modo Desafío pueden canjearse por todo tipo de extras en la Tienda del Club. A través de la tienda tendrás acceso a nuevos equipos, equipos clásicos, jugadores, estadios, cámaras, etc.







■ **EL BALÓN >** El comportamiento de la pelota en cada jugada es increíblemente real. La velocidad, la parábola, los rebotes... todo es auténtico sea cual sea la situación (jugadas a balón parado, tiros desde fuera del área, etc.).







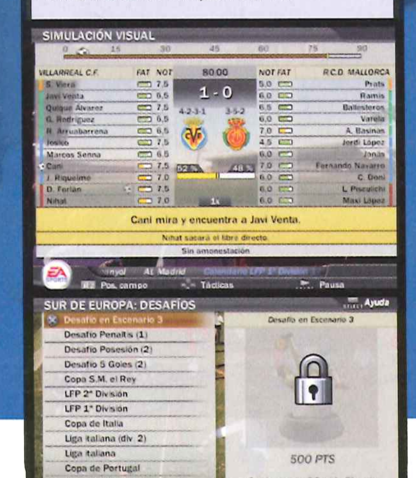


FIFA 07 ES EL MÁS SÓLIDO DE TODA LA SAGA DE EA SPORTS

en tiempo real cada uno de los desafíos que se plantean a tu equipo en la realidad, para subirle a lo más alto de la tabla. Si tienes una **PSP**, podrás entrenar a tus jugadores del modo *Manager* en la portátil y descargar después los datos en **PS2**. A tu disposición tendrás todo tipo de torneos (incluso podrás crear el tuyo propio), el modo Fiesta del Fútbol (exclusivo On-line, en el que representarás a tu club y jugarás los mismos partidos que en la realidad), Entrenamiento, Desafío, etc. Como buen *FIFA*, también incluye una ingente cantidad de posibilidades de personalización: podrás crear un club, un jugador, editar dorsales, realizar traspasos, etc. Todo acompaña este año al título de **EA Sports** para que se convierta en el mejor juego de fútbol de la temporada (o como mínimo, el más completo); sólo resta esperar a que **Konami** mueva ficha, pero le resultará difícil superar a este completísmo ***FIFA 07***.

MODOS DE JUEGO

A esta nueva entrega de FIFA no le falta de nada: participa en ligas y campeonatos reales o personalizados, juega On-line, compite a través de Internet en las Ligas Interactivas, dirige a tu equipo desde la perspectiva del entrenador en el modo manager (que podrás utilizar con la futura versión de FIFA para PSP), etc.



FIFA 07 — 3+


El comportamiento de los jugadores y del balón es sencillamente impresionante. Posee una ingente cantidad de modos.


Si no tienes un adaptador de banda ancha en tu PS2, te perderás una buena cantidad de posibilidades.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation 2 — VALORES SOBRE 10

GRÁFICOS	Aunque algunos jugadores no están muy logrados, el engine 3D de FIFA 07 es muy potente, aunque en ocasiones algo brusco.	9.2
SONIDO	Comentarios variados, divertidos y, sobre todo, hechos en el momento adecuado. Su banda sonora, como siempre, sobresaliente.	9.5
JUGABILIDAD	El realismo y la aleatoriedad llegan al fin a FIFA. Cuatro posibilidades de control y un desarrollo prácticamente real.	9.4
DURACIÓN	Las plantillas nunca se quedarán obsoletas y posee modos para jugar durante meses. Posee una vida casi infinita.	9.4

CONCLUSIÓN > EA Sports le planta cara a PES con la entrega de FIFA más real de la historia. FIFA 07 es muy jugable, realista al máximo y posee opciones y modos de juego para jugar durante meses.


9.4


Paramount
comedy
CAMÉRA
CAFÉ
Estreno en
Paramount Comedy
de lunes a viernes
a las 22:30 h
Participa en nuestro concurso.
Entra en www.ParamountComedy.es y gana una original cafetera de diseño.
Y ríe el primero con lo último en comedia
Trailer Park Boys
Seinfeld
Nuevos Cómicos





COMPAÑÍA: **KONAMI**
DESARROLLADOR: **KOJIMA PRODUCTIONS**
DISTRIBUIDOR: **KONAMI**
GÉNERO: **TACTICAL ESPIONAGE ACTION**
JUGADORES: **1-8**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-INGLÉS**
SELECTOR 50/60 HZ: **NO**
PANTALLA PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND: **SÍ**
ON-LINE: **SÍ**
MEMORY CARD: **83 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **49,90€**
es.gs.konami-europe.com

METAL GEAR SOLID 3 SUBSISTENCE



NUNCA TANTOS LE DEBIERON TANTO A TAN POCOS





■ **CQC >** Siglas de Close Quarter Combat. Esta evolución del judo te permitirá anular a un enemigo cuando andes algo escaso de munición.





■ **ÑAM, ÑAM >** Cuando el hambre aprieta, zámpate lo que sea: una cobra, un cangrejo o un kilo de hongos campestres.

POR **SOLID NEMESIS**

La histórica frase de Churchill define a la perfección (y es más elegante que el castizo «Quien no llora, no mama») lo que ha sido el gran culebrón del verano: la supuesta cancelación del lanzamiento de *MGS3 Subsistence* en España. La noticia de que nos íbamos a quedar sin el juego impulsó una movilización popular en la Red (foros, páginas web...) que se tradujo en más de 6.000 firmas reclamando la distribución del juego. Al final, **Konami** España se ha «apeado de la burra» y va a traer a nuestro país esta versión mejorada de uno de los más extraordinarios títulos de la historia de **PS2**. Pese a no contar con voces en castellano, *MGS3* se ganó con toda justicia un 9.7 en esta revista, debido a su insuperable combinación de gráficos impresionantes, una mecánica sorprendente y adictiva y un guión que para sí quisieran las producciones de Hollywood. Difícilmente volveremos a ver algo mejor en **PS2** antes de la irrupción de **PS3**... o quizás sí. Este ***MGS3 Subsistence*** supera al original, y no sólo por añadir un nuevo modo On-line y toda clase de extras, sino por la incorporación de una cámara libre que redefine por completo nuestra concepción de la saga que inventó el género *Tactical Espionage Action*. Adiós a la vista cenital. Ahora podrás dirigir la cámara libremente mediante el *joystick* derecho del *pad*, lo que te permitirá divisar mucho mejor a los enemigos y disfrutar al máximo del maravilloso entorno gráfico creado por Hideo Kojima y sus muchachos. ¿Merece la pena desembolsar 50 Euros por esta nueva versión si ya posees la antigua? Bueno, eso



LA ALTERNATIVA

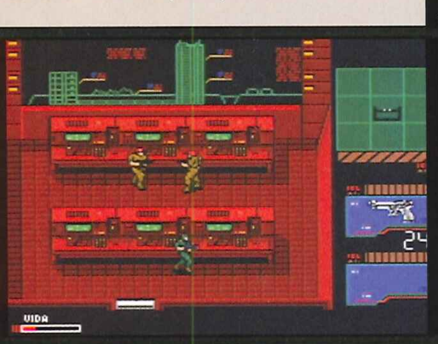
METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

Por 20-30 Euros tienes el MGS3 original. Aunque yo me gastaría los 50 Euros. Sinceramente, merece la pena, aunque sea sólo por el On-Line.

EL LEGADO METAL GEAR EN TUS MANOS

Lo que más rabia nos habría dado, de habernos quedado finalmente sin ver este MGS3 Subsistence, sería perdernos los dos clásicos que encierra el segundo DVD, Persistence. Nada menos que los Metal Gear de MSX, totalmente traducidos al castellano. El primero, para qué engañarnos, ha soportado mal el paso del tiempo, pero el segundo, Metal Gear 2 Solid Snake, sigue siendo la misma obra maestra que en 1990, cuando vió la luz en los ordenadores MSX2. Además de ser muy divertido, fue el germen de muchos de los elementos de Metal Gear Solid para PSone, como el radar o la posibilidad de hacer ruido en las paredes para distraer a los soldados.





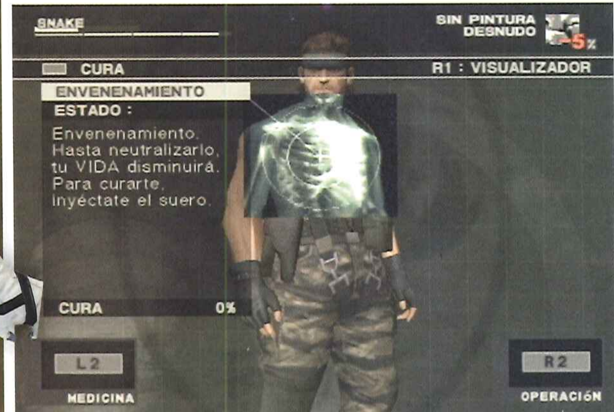


LOS MONOS CONTRAATACAN > Los micos de Ape Escape volverán a poner a prueba los nervios de Snake. Camina con sigilo, apunta y Gotcha!

MODO ON-LINE

En próximos números, cuando el servidor de Konami esté operativo, intentaremos profundizar más en este ambicioso modo para 8 jugadores, en el que liderarás tu propio comando, pudiendo elegir entre diferentes personajes del universo MGS: Snake, Raikov o Revolver Ocelot. De momento, sabemos que ofrecerá cinco modos de juego (Sneaking Mission, Team Deathmatch, Deathmatch, Capture Mission, Rescue Mission) y que se podrá utilizar un Headset USB para mantener la comunicación con otros jugadores. Lo mejor, cada personaje tendrá habilidades especiales. El ataque CQC de Raikov consiste en ¡¡agarrar la entrepierna al contrario!! Eso sí, con mucho cariño...







PRIMEROS AUXILIOS > En MGS3 no hay botiquines. Tendrás que curar tus heridas, suturarlas y vendarlas antes de desangrarte por completo.

depende de tu grado de fanatismo hacia la saga *MGS*. Desde luego, yo me tiraría de cabeza a por él antes de que se agote (algo que no tardará en suceder, viendo lo ocurrido con *The Silent Hill Collection*). Aunque el *MGS3* original está disponible a precio *Platinum* (unos 30-20 Euros), merece la pena llegar a los 50 Euros para disfrutar de esta obra maestra a lo grande, con estos 3 DVD bautizados como *Subsistence*, *Persistence* y *Existence*. El primer DVD, *Subsistence*, ofrece la aventura original con la mejora de cámara antes mencionada. El segundo, *Persistence*, es el que posee el modo On-line para 8 jugadores (fuentes de **Konami** España nos han asegurado que estará operativo en nuestro país), pero este DVD oculta mucho más. Junto a nuevos niveles de *Snake Vs. Monkey*, *Persistence* atesora nada menos que las dos primeras aventuras de Solid Snake, creadas para el ordenador MSX e impecablemente emuladas y traducidas al castellano. En el caso de la segunda entrega, el *Metal Gear 2 Solid Snake* de MSX2, supone una oportunidad única de disfrutar con un juego hasta ahora inédito fuera de Japón, y que sentó las bases de la mecánica del *Metal Gear Solid* de **PSone**. Si introduces una *Memory Card* con una partida grabada del anterior *MGS3* (y mejor aún con una en la que hayas finalizado la aventura), la oferta de este segundo DVD aumentará con el modo Duelo (en el que combatirás contra el crono con los principales jefazos del juego) y el tronchante Teatro Secreto, una recopilación de vídeos cómicos protagonizados por Snake, Raiden y Cía. El tercer DVD, *Existence*, además del tráiler de *MGS4* del **Tokyo Game Show** de 2004, ofrece a modo de película toda la historia de *MGS3* para aquellos que quieran revivir, una y otra vez, algunos de los momentos más inolvidables del título, como la escena de la tortura









DUELO > Revive los combates más intensos de MGS3, luchando además contra el crono.





TEATRO SECRETO

Hideo Kojima, genio y alma máter de los Metal Gear, se carcajea de su criatura a través de una serie de vídeos cómicos que os dejarán sin palabras. Algunos de ellos, muy sórdidos. Dos ejemplos: un final alternativo, en el que Snake acaba «dándose el palo» con el director general de la CIA y, el mejor de todos, Raiden (el flojo protagonista de MGS2) viajando al pasado al estilo Terminator con el objetivo de aniquilar a Snake y ser la estrella de la franquicia. Sus intentos acabarán realmente mal. Hasta el punto de ser «forzado» (mientras suena una música de saxofón) por el Coronel Volgin. ¡¡Y lo peor es que luego no le llamó a la mañana siguiente!!

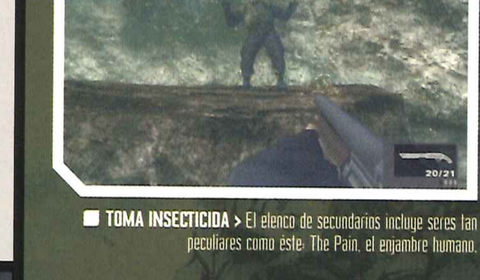


NUEVOS CAMUFLAJES

Como bien saben aquellos que disfrutaron con el MGS3 original, la clave para sobrevivir es el camuflaje. Combina los uniformes y el maquillaje facial para fundirte con los diferentes entornos. Si eres un valiente y prefieres hacer la guerra con estilo, MGS3 Subsistence ofrece algunos camuflajes totalmente nuevos, poco útiles, pero que son una auténtica risa. Tienes el mono arco iris (ejem), el traje de Papá Noel, otro lleno de granadas e incluso tipo momia.



Carga satisfactoria de los datos de camuflaje de la Memory Card (PS2).



TOMA INSECTICIDA > El elenco de secundarios incluye seres tan peculiares como éste: The Pain, el enjambre humano.

o el duelo final contra *The Boss*. Como puedes ver, el número de extras que tiene ***MGS3 Subsistence*** impresiona tanto por número como por calidad. Desde luego, habrá usuarios que opinen que todo esto sigue sin compensar el desembolso de 50 Euros. Y es una actitud de lo más respetable. Esta versión mejorada no pretende repetir el éxito de ventas del original, sino aliviar la espera de los *fans* hasta la irrupción, quién sabe si en 2007, de *Metal Gear Solid 4* para **PS3**. Y tiene toda la pinta de convertirse en un *item* de coleccionista que se revalorizará año tras año. Que se lo digan a aquellos que no quisieron comprar en 1999 el *MGS VR Missions* de **PSone**, pues ahora bucean como sabuesos por *e-bay* en busca de una copia en buen estado. Este título vale los 50 Euros por la calidad de la aventura en sí (no he visto y jugado con nada mejor en toda la historia de **PS2**) y por la oportunidad de enfrentarte a usuarios de todo el mundo vía On-line, formando tu propio comando. ¿Y a quién se lo debemos? Desde la prensa especializada hemos dado «la brasa» para poder disfrutar del juego en España, pero han sido finalmente esos 6.000 fanáticos los que han obrado el milagro. Para ellos, mi más rendido homenaje y agradecimiento.

MGS3 SUBSISTENCE



18+

Los combates On-line para 8 jugadores. Los Metal Gear de MSX en castellano. Y sobre todo, que haya salido en España.

La pregunta es inevitable: ¿merece la pena volver a desembolsar 50 Euros por una edición especial del mismo juego?

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation.2 — VALORES SOBRE 10



GRÁFICOS > La nueva cámara libre permite apreciar el impresionante entorno gráfico del juego con total libertad. **9.6**



SONIDO > De acuerdo, no está en castellano, pero la música es soberbia y las voces en inglés son impecables. **9.4**



JUGABILIDAD > La cámara libre redefine el concepto de Tactical Espionage Action. Ahora sí que podrás ver a los enemigos a distancia... **9.7**

DURACIÓN > El Modo On-line asegura una vida infinita de juego... mientras el servidor de Konami siga operativo, claro. **9.6**

CONCLUSIÓN > El MGS3 original se ganó a pulso un 9.7 y esta versión se merecía más nota, pero sería injusto, ya que se trata al fin y al cabo del mismo juego. Entre tú y yo, se merece un 9.8. **9.3**



LEGO STAR WARS II
LA TRILOGÍA ORIGINAL

PS2

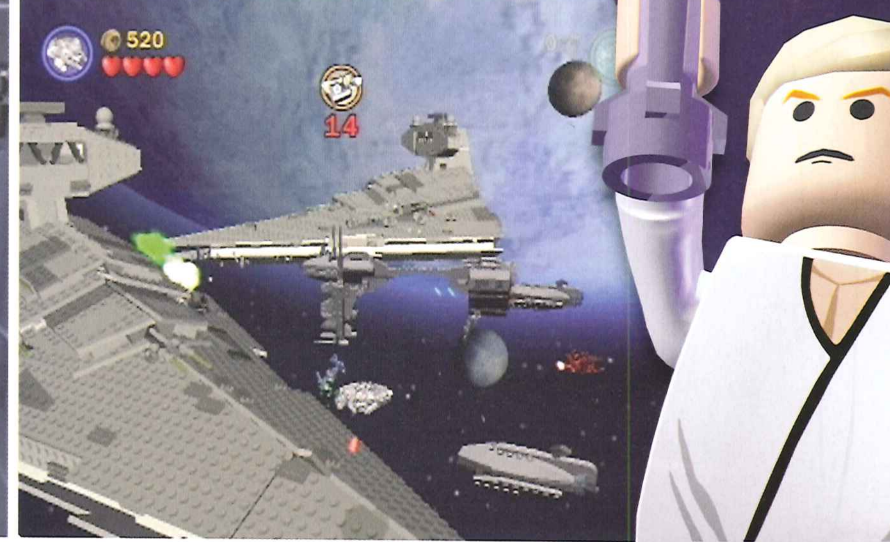
COMPAÑÍA: **LUCASARTS**
DESARROLLADOR: **TRAVELLER'S TALES**
DISTRIBUIDOR: **ACTIVISION**
GÉNERO: **ARCADE**
JUGADORES: **1-2**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-**
SELECTOR 50/60 HZ: **NO**
PANTALLA PANORÁMICA **SÍ**
SONIDO SURROUND: **SÍ**
ON-LINE: **NO**
MEMORY CARD: **77 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **39,95 €**
www.lucasarts.com

LA LOCA HISTORIA DE LAS GALAXIAS



LucasArts sigue explotando incansablemente el universo *Star Wars*, aunque en este caso no puede estar más justificado. Inspirado en los diseños de la famosa línea de juguetes de construcción, el primer *Lego Star Wars* tuvo un éxito de ventas y crítica tan monumental, que incluso sorprendió a sus propios creadores. Al final de aquel juego, a modo de *Bonus*, se podía acceder a una breve fase que reproducía la memorable secuencia inicial del *Episodio IV* (*Una Nueva Esperanza*). Aquello no era más que una pequeña pista sobre las intenciones de **Traveller's Tales** para una posible secuela: adaptar la trilogía clásica de *Star Wars* (*Ep. IV, V* y *VI*) bajo una estética **Lego**. Un año después, aquellos planes se han hecho realidad en forma de 18 fases, que homenajean secuencias inolvidables de las tres películas, como la batalla de *Hoth*, el asalto a la Estrella de la Muerte o los dos duelos entre Luke Skywalker y Darth Vader. Al igual que sucedía con su antecesor, lo que hace grande a ***Lego Star Wars II*** no son sus gráficos (aunque no deja de tener gracia que todo, absolutamente todo, lo que aparece en el juego esté construido con bloques **Lego**), sino su sencilla e irresistible mecánica. No hace falta ser un friki de la saga galáctica para disfrutar de este DVD-ROM, pero está claro que serán los seguidores más furibundos quienes reirán más con los innumerables *gags* dispersos a lo largo del juego. En esta entrega **Traveller's Tales** se ha desmelenado por completo, mofándose incluso de las escenas más dramáticas de las películas originales. Además de por su gran jugabilidad, gran parte del éxito del primer *Lego Star Wars* se debía



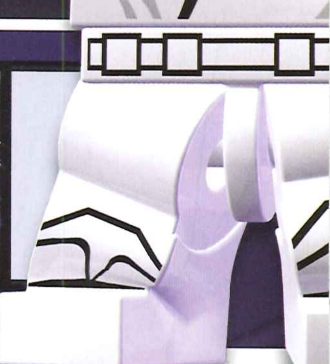


CONSTRUYE TU PROPIO PERSONAJE

Combina las piezas de los 114 personajes del reparto de Lego Star Wars II para crear tu personaje. Podrás darle nombre, poderes Jedi, el arma de tu elección y utilizarlo en el Modo Libre del juego. Las combinaciones son prácticamente infinitas. ¿Qué tal una Princesa C-3PO? ¿O un Wookie Sith? El único límite es tu imaginación.











LA ALTERNATIVA



LEGO STAR WARS

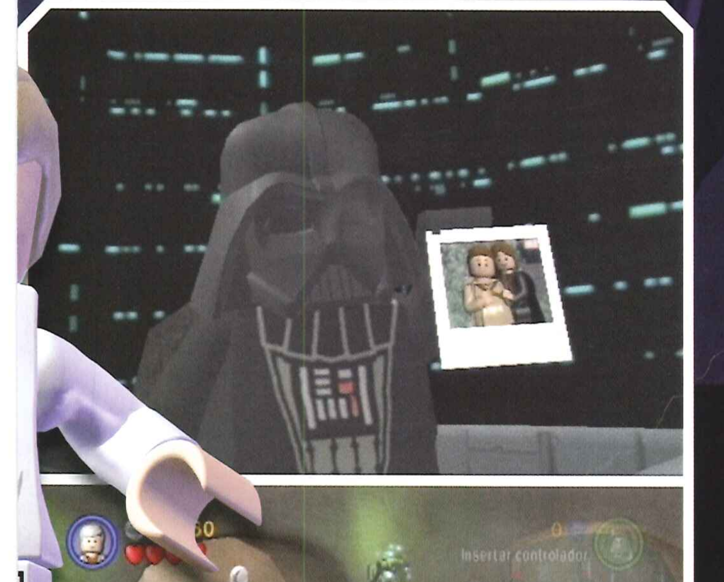
Si tienes suerte, aún puedes encontrar en algunas tiendas la primera entrega a un precio interesante.

MÁS GENTE QUE EN DINASTÍA > Llegarás a atesorar hasta 114 personajes, extraídos de los seis episodios de Star Wars.

al Modo Libre, en el que el usuario podía revisitar niveles ya superados con nuevos personajes con los que acceder a lugares hasta entonces inalcanzables. Este aspecto se ha potenciado aún más en la secuela, con rutas exclusivas para las tropas imperiales y los cazadores de recompensas (de hecho, podrás poner un casco imperial a tu personaje para acceder a estos sitios). Ya sea superando fases o canjeando monedas, llegarás a recopilar un total de 114 personajes (incluyendo el abultado reparto del primer *Lego Star Wars*) y, lo que es más interesante, podrás crear tu propio muñeco **Lego** combinando piezas de otros. También se ha dado mayor protagonismo a las fases en vehículos (Halcón Milenario, *X-Wing*, *Speeder*, *Tie-Fighter*) e incluso construirás «a mano» algunos de ellos, como un *AT-ST*, para zurrar a conciencia a las tropas imperiales. ***Lego Star Wars II*** supone un nuevo triunfo de la jugabilidad sobre el aspecto puramente visual. Es divertido, accesible para todo tipo de usuarios (entusiasmará tanto a un fan de *SW* como a tu abuela) y terriblemente largo (he gastado 20 horas de juego en cubrir sólo un 73%). Tras alcanzar el final del juego, te esperan otras sorpresas, como las fases de cazarrecompensas o la oportunidad de visitar una Ciudad **Lego**, desbloqueable tras conseguir 60 piezas de oro. En un mercado cada vez más volcado en los gráficos sobre cualquier otro aspecto, es un motivo de alegría poder disfrutar de un título tan jugable como ***La Trilogía Original***. Lástima que con éste se acaba la saga. ¿Pero quién sabe? Lo mismo Lucas se anima a hacer un **Lego** de *Indiana Jones*.







VEHÍCULOS: HÁGASELO USTED MISMO

Además de las fases de mecánica shooter a bordo de vehículos tan conocidos como el X-Wing o el Halcón Milenario, podrás utilizarlos también en mitad de ciertas fases. Algunos ya estarán construidos, pero otros tendrás que «montarlos» con tus propias manos. En determinados momentos, como en el caso del AT-ST del nivel de Mos Eisley, será imprescindible recurrir a ellos para avanzar de fase. En otros, lo harás por simple diversión, como en el circuito de karts de Dagobah o en el pasillo de la Estrella de la Muerte.



LEGO SW II: LA TRILOGIA ORIGINAL 3+



Su irresistible mecánica, tan sencilla como atractiva. Encandilará incluso a aquellos que no han tocado un juego en años.

Su sencillez gráfica (es lo que tiene inspirarse en modelos Lego) podría «echar para atrás» a más de un comprador.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation.2 — VALORES SOBRE 10

GRÁFICOS > La adaptación de los diseños originales de Lego es impecable, para bien y para mal (por ello, los gráficos son muy simples).	7.9
SONIDO > Nada menos que David Whittaker, una de las leyendas de la era Amiga, ha sido el encargado de adaptar la música de John Williams.	8.2
JUGABILIDAD > Será difícil que puedas encontrar un arcade de plataformas para dos jugadores tan divertido, y accesible, como éste.	9.4
DURACIÓN > El modo Libre logrará que regreses una y otra vez a la misma fase, encontrando siempre cosas nuevas.	9.2

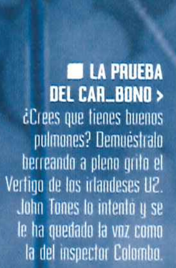


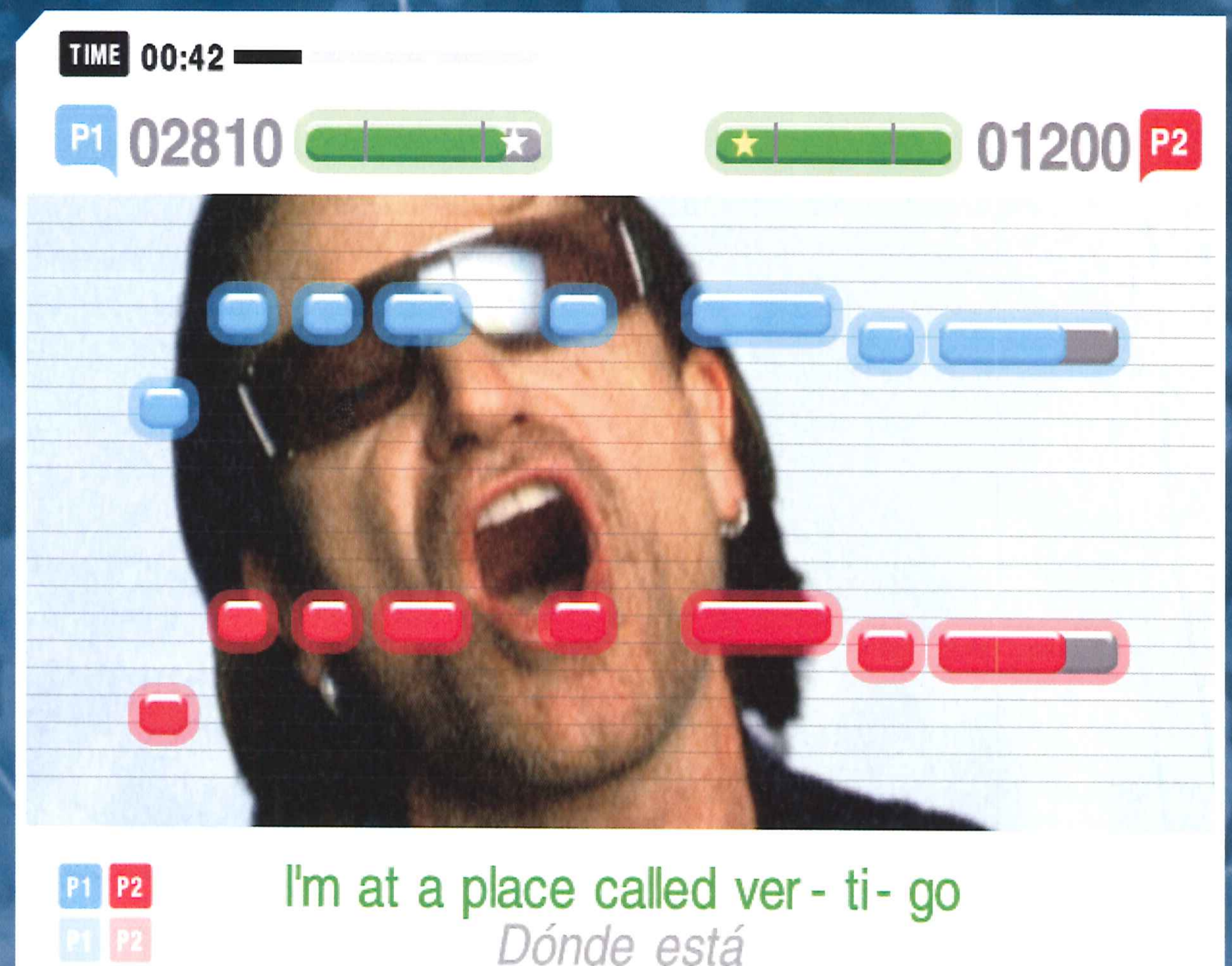

CONCLUSIÓN > Si el primer LSW te gustó, prepárate para disfrutar como un Wookie con más de 20 horas de acción, plataformas y mucho humor. Y todo por menos de 40 Euros. **9.2**





COMPAÑÍA: **SONY C.E.**
DESARROLLADOR: **LONDON STUDIO**
DISTRIBUIDOR: **SONY C.E.**
GÉNERO: **MUSICAL**
JUGADORES: **1-8**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-INGLÉS**
SELECTOR 50/60 HZ: **NO**
PANTALLA PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND: **NO**
ON-LINE: **NO**
MEMORY CARD: **318 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **29,99 € (SIN MICRO)** **59'99 € (CON 2 MICROS)**
www.singstargame.com

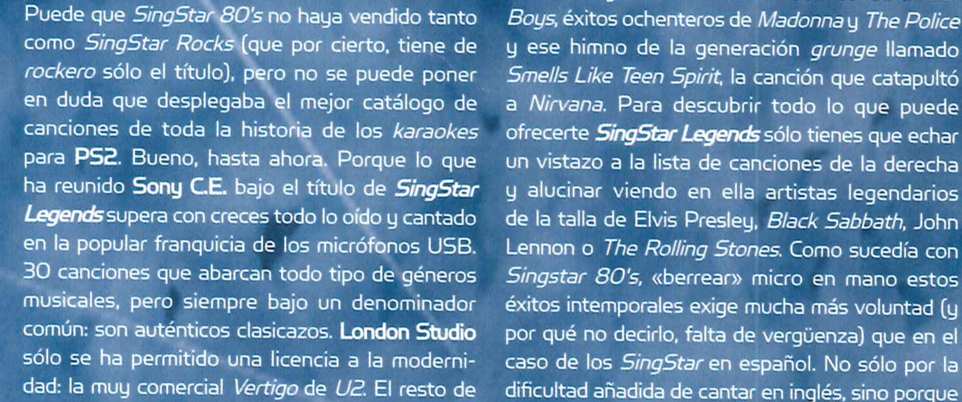




LA PRUEBA DEL CAR_BONO > ¿Crees que tienes buenos pulmones? Demuéstralo berreando a pleno grito el Vertigo de los irlandeses U2. John Tones lo intentó y se le ha quedado la voz como la del inspector Colombo.

SINGSTAR LEGENDS

MASACRA A TUS CANTANTES FAVORITOS



POR **AXL NEMESIS**

Puede que *SingStar 80's* no haya vendido tanto como *SingStar Rocks* (que por cierto, tiene de *rockero* sólo el título), pero no se puede poner en duda que desplegaba el mejor catálogo de canciones de toda la historia de los *karaokes* para **PS2**. Bueno, hasta ahora. Porque lo que ha reunido **Sony C.E.** bajo el título de ***SingStar Legends*** supera con creces todo lo oído y cantado en la popular franquicia de los micrófonos USB. 30 canciones que abarcan todo tipo de géneros musicales, pero siempre bajo un denominador común: son auténticos clasicazos. **London Studio** sólo se ha permitido una licencia a la modernidad: la muy comercial *Vertigo* de *U2*. El resto de canciones han sido seleccionadas entre clásicos de las tres últimas décadas. Podrás encontrar *hits* de mitos del *soul* de la talla de Aretha Franklin o Marvin Gaye, el desenfadado *surf* de los *Beach Boys*, éxitos ochenteros de *Madonna* y *The Police* y ese himno de la generación *grunge* llamado *Smells Like Teen Spirit*, la canción que catapultó a *Nirvana*. Para descubrir todo lo que puede ofrecerte ***SingStar Legends*** sólo tienes que echar un vistazo a la lista de canciones de la derecha y alucinar viendo en ella artistas legendarios de la talla de Elvis Presley, *Black Sabbath*, John Lennon o *The Rolling Stones*. Como sucedía con *Singstar 80's*, «berrear» micro en mano estos éxitos intemporales exige mucha más voluntad (y por qué no decirlo, falta de vergüenza) que en el caso de los *SingStar* en español. No sólo por la dificultad añadida de cantar en inglés, sino porque muchas de estas canciones exigen exprimir las



THE SINGIN' FETOS > Al igual que en anteriores SingStar, podrás utilizar la cámara EyeToy para multiplicar la sensación de ridículo





Two for the show
Three to get rea - dy now

DEL SOUL AL GRUNGE > El repertorio de temas incluidos en SingStar Legends abarca más de tres décadas y todos los géneros. Y lo mejor de todo es que no han incluido ningún tema de Phil Collins.

cuerdas vocales al máximo. No es fácil alcanzar el registro de David Bowie en *Life On Mars?* o vocalizar correctamente el *Sympathy For The Devil* de los *Rolling Stones*. De hecho, mientras en el resto de lanzamientos *SingStar* no es muy difícil lograr 8.000 puntos en una canción, en ***SingStar Legends*** ir mas allá de los 6.000 implica echarle mucho espíritu y entrenar un montón de veces para aprenderte la letra de las canciones perfectamente. Si cantar en inglés te asusta, siempre puedes esperar 15 días al lanzamiento del siguiente *SingStar*, el dedicado a la *Edad de Oro del Pop Español*, una recopilación no menos brillante y de la que ya has podido encontrar amplia información en *Versión Beta* de mi compañera Anna, en este mismo número de **PS2 Revista Oficial**. Ambos son dos excelentes títulos, aunque sería genial que (dado que el *SingStar LEOPE* ya tiene garantizado su éxito estas navidades) este ***SingStar Legends*** se vendiera igual de bien. Y es que merece la pena esforzarse un poco y cantar en inglés, ya que la recompensa no tiene desperdicio. No todos los días se nos brinda la oportunidad de emular a aquellos artistas que marcaron una época y de vocear junto a tus amigos himnos de la talla del *Sweet Home Alabama* de *Lynyrd Skynird* o el *Ring Of Fire* de Johnny Cash. Y por menos de 30 Euros, si ya tienes los micros USB.

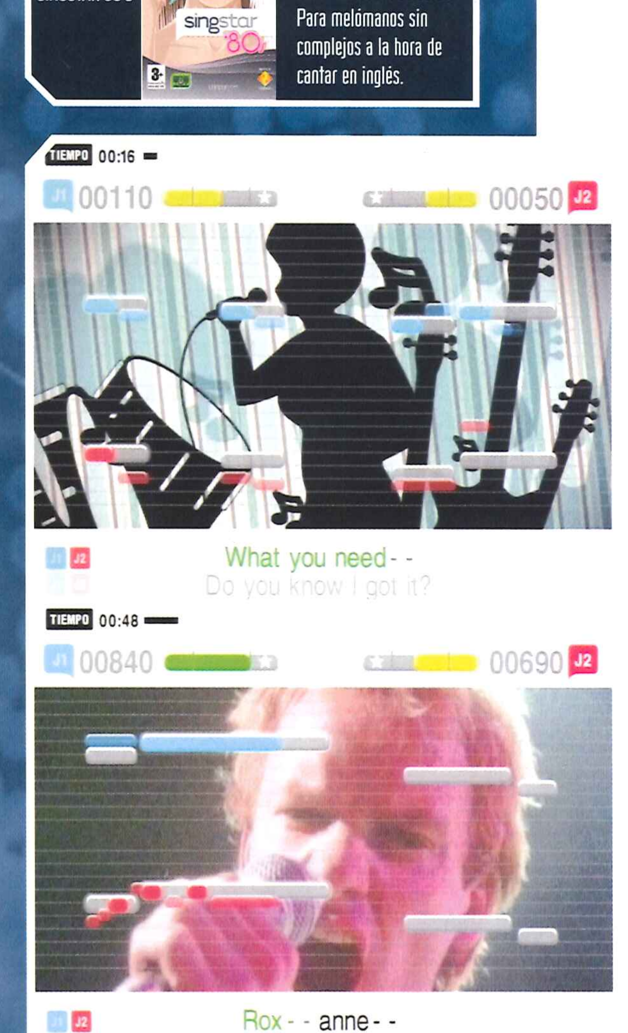
EL CANCIONERO LEGENDARIO

ARTISTA	CANCIÓN
Aretha Franklin	Respect
The Beach Boys	Surfin' USA
Black Sabbath	Paranoid
Blur	Parklife
David Bowie	Life On Mars?
Depeche Mode	Enjoy The Silence
Dusty Springfield	Son Of A Preacher Man
Ella Fitzgerald & Louis Armstrong	Let's Call The Whole Thing Off
Elton John	Rocket Man
Elvis Presley	Blue Suede Shoes
Jackie Wilson	Reet Petite
The Jackson 5	I Want You Back
John Lennon	Imagine
Johnny Cash	Ring Of Fire
Lynyrd Skynyrd	Sweet Home Alabama
Madonna	Papa Don't Preach
Marvin Gaye	I Heard It Through The Grapevine
The Monkees	Daydream Believer
Nirvana	Smells Like Teen Spirit
Patsy Cline	Crazy
Pet Shop Boys	Always On My Mind
The Police	Roxanne
The Righteous Brothers	Unchained Melody
The Rolling Stones	Sympathy For The Devil
Roxy Music	Love Is The Drug
Sam Cooke	Wonderful World
The Smiths	This Charming Man
Tina Turner	What's Love Got To Do With It?
U2	Vertigo
Whitney Houston	Greatest Love Of All

LA ALTERNATIVA

SINGSTAR 80'S

30 clásicos de la década que acogió el nacimiento de los vídeos musicales. Para melómanos sin complejos a la hora de cantar en inglés.





DEJA DE HACER LA CALLE, ROXANNE > En esta canción, el protagonista parece albergar algunos prejuicios hacia la carrera laboral de la chica de sus sueños.

SINGSTAR LEGENDS 7+

El repertorio de canciones justifica sobradamente el título de SingStar Legends. Poder cantar el Paranoid de Black Sabbath.

Al igual que sucedía con SingStar 80's, cantar en inglés impone un poco. Y más tratándose de temazos como estos.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation.2 — VALORES SOBRE 10

GRÁFICOS > Los vídeos originales de cada canción acompañarán tus gorgoritos, salvo excepciones, como A. Franklin o The Rolling Stones. **8.5**

SONIDO > El repertorio de temas es impresionante y abarca todo tipo de géneros. El mejor rock, soul y pop de las tres últimas décadas. **9.3**

JUGABILIDAD > Podrás cantar solo, compitiendo con un amigo o participando en los diversos modos Fiesta para ocho jugadores. **9.0**

DURACIÓN > La dificultad de algunos de los temas aporta un atractivo extra en el caso de jugar solo. Con amigos, la diversión es eterna. **9.0**

CONCLUSIÓN > La mejor selección de temas vista hasta la fecha en un SingStar. The Rolling Stones, Elvis Presley, Johnny Cash, U2, The Smiths... Merece el esfuerzo cantar en inglés. **9.1**

PS2



NBA LIVE 07

LAS ESTRELLAS DE LA NBA SE HACEN LOS GRANDES PROTAGONISTAS DEL JUEGO

COMPAÑÍA: **EA SPORTS**
DESARROLLADOR: **EA SPORTS**
DISTRIBUIDOR: **ELECTRONIC ARTS**
GÉNERO: **DEPORTIVO**
JUGADORES: **1-4**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO/CAST.**
SELECTOR 50/60 HZ: **NO**
PANTALLA PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND: **NO**
ON-LINE: **NO**
MEMORY CARD: **660 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **59,95€**
www.nbalive07.com

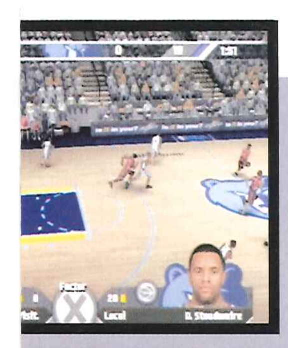


PUBLICIDAD > Gasol, esta vez con barba, repite por tercer año como figura publicitaria en España. Para otros mercados cuentan con McGrady, Nowitzki, Diaw o Parker.



POR **CHIP &CE**

Aunque la NBA presenta un importante acento español con la presencia de cuatro jugadores (Gasol, Calderón, Garbajosa y Sergio Rodríguez), la versión analizada sólo incluye a los dos primeros. Además, la reciente proclamación de la selección española como campeona del mundo, pasando por encima de estrellas de la NBA como Lebron James o Dwyane Wade, podía ser proclive para incluir a nuestra selección tal y como sucedió en *NBA Live 04* tras vencer al combinado de Estados Unidos en el Mundial de Indianápolis. Sin embargo, la nueva entrega se centra de forma exclusiva en la actual NBA, aunque también hace un guiño a la historia con la incorporación de las grandes estrellas del pasado. ***NBA Live 07*** se propone conseguir una mayor individualización de los jugadores más importantes, haciendo que su participación sea decisiva en el resultado de los partidos. Para ello, han realizado algunas modificaciones en el denominado *Total Freestyle Control*, introducido en la pasada entrega en el que a cada estrella se le asignaba una determinada tipología (defensor, potente, pasador, anotador, tirador y marcador). Ahora al dividir los anotadores y los marcadores en internos y externos se añaden dos nuevas tipologías, con lo que aumenta aún más la individualización. Además, para las ocho categorías citadas se establecen dos niveles; las superestrellas, reservadas a las grandes figuras de la NBA, y las



FACTOR X > En cada partido, un jugador tiene la capacidad de lograr las cualidades de una estrella por un tiempo limitado. Para ello hay que hacerle participar en el juego, activando la capacidad lograda en el momento deseado.



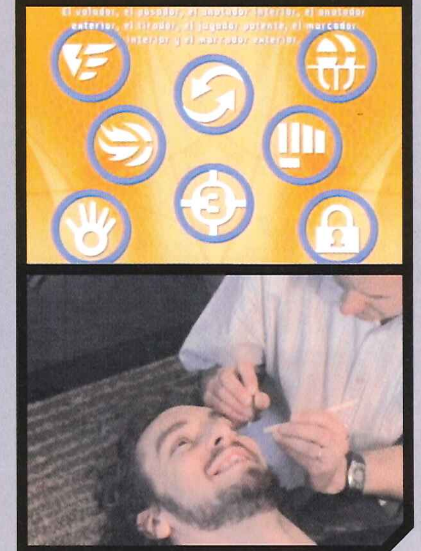
NUEVO FREESTYLE > Aparecen dos categorías: las estrellas y las superestrellas. Además se incrementa de 6 a 8 el número de tipologías, se incluyen a jugadores con varias de ellas y se hace posible activarlas en tiempo real.

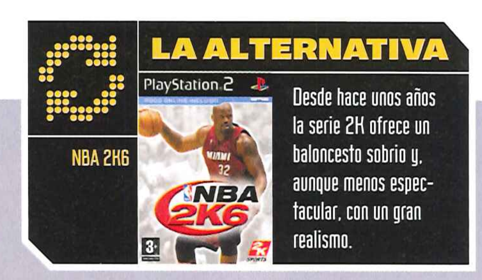


ACENTO ESPAÑOL

Por primera vez, cuatro jugadores españoles militan en la NBA: Gasol (Menphis), Sergio Rodríguez (Portland), Calderón y Garbajosa (Toronto), aunque en la versión analizada sólo aparecen los dos primeros.







LA ALTERNATIVA

NBA 2K6

Desde hace unos años la serie 2K ofrece un baloncesto sobrio y, aunque menos espectacular, con un gran realismo.





GASOL > Pau Gasol ha participado activamente en la captura de movimientos. Entre los extras incluidos se halla un vídeo con algunas secuencias de las sesiones realizadas.

estrellas, con alta calidad pero con un nivel inferior. A diferencia de la anterior entrega, algunos jugadores pueden destacar en más de una faceta del juego al disponer de varias tipologías (Gasol cuenta con dos). En estos casos, es posible elegir en tiempo real la cualidad que interesa en cada momento. También hay que mencionar la introducción del «factor X», un elemento que permite que un jugador evolucione temporalmente hacia las características de una estrella. Todos estos aspectos logran que sea muy importante conocer las peculiaridades de cada uno de los componentes de la plantilla, a la vez que aumenta el protagonismo de las estrellas, acercándose a lo que realmente ocurre en las pistas de baloncesto. Otro elemento vinculado con la jugabilidad es la separación de los mates y bandejas en dos botones diferentes, lo que obliga a cambiar la configuración del mando. La variedad de pases también se ha incrementado, con combinaciones al primer toque y balones bombeados al pívot, a la vez que aumentan las posibilidades de ejecutar jugadas partiendo de saques de banda y se modifican los tiros libres. Gráficamente el juego se muestra tan sobrio como siempre y, aunque incluye menos secuencias, las animaciones y los detalles en el aspecto y complementos de los jugadores son magníficos. En cuanto a las opciones, aunque sorprende la ausencia del modo On-line, la oferta es muy amplia repitiendo el Fin de Semana de las Estrellas, los clásicos Uno contra Uno y el modo Dinastía. Este último es compatible con **PSP** de manera que es posible exportar los datos a la consola portátil haciendo que el baloncesto pueda jugarse en cualquier momento. Todos estos elementos sitúan el listón muy alto a la espera de lo que *NBA 2K7* sea capaz de ofrecer.

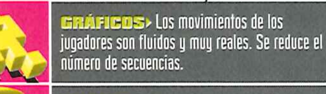
NBA LIVE 07 3+



La mayor importancia de las grandes estrellas.
La posibilidad de elegir tipología en tiempo real.

Desaprovecha el tirón que podría tener en este momento incluir a la selección española.

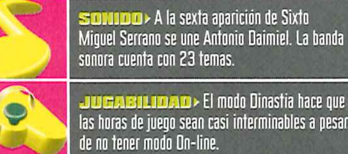
PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation 2 — **VALORES SOBRE 10**



GRÁFICOS > Los movimientos de los jugadores son fluidos y muy reales. Se reduce el número de secuencias. **9.4**



SONIDO > A la sexta aparición de Sixto Miguel Serrano se une Antonio Daimiel. La banda sonora cuenta con 23 temas. **9.3**





JUGABILIDAD > El modo Dinastía hace que las horas de juego sean casi interminables a pesar de no tener modo On-line. **9.3**





DURACIÓN > Las modificaciones en el Freestyle Control aumentan la importancia de tener una estrella en los momentos decisivos. **9.2**



CONCLUSIÓN > La principal novedad es la gran importancia que juegan las grandes estrellas. De todas formas, se pierde una gran oportunidad con la ausencia de la selección española. **9.3**





ESCUADRONES > Aparecerán en determinadas misiones con la sana intención de ganarse un sobresueldo a costa de tu derribo. Son realmente duros de roer.





ACE COMBAT
THE BELKAN WAR



COMPAÑÍA: **BANDAI NAMCO**
DESARROLLADOR: **NAMCO**
DISTRIBUIDOR: **SONY C.E.**
GÉNERO: **SIMULADOR DE VUELO**
JUGADORES: **1-2**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-INGLÉS**
SELECTOR 50/60 HZ: **NO**
PANTALLA PANORÁMICA **SÍ**
SONIDO SURROUND: **SÍ**
ON-LINE: **NO**
MEMORY CARD: **111 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **59,95 €**
acecombatzero.namco.com/

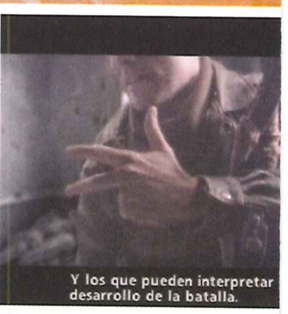
REMONTANDO LA SAGA 15 AÑOS ATRÁS

POR **CRONO**



Años 90. La república de Belka, con graves problemas económicos, ve en la explotación de los recursos naturales de sus vecinos una solución a su bancarrota. La nación de Osea, recientemente separada de la república de Belka en un intento de ésta por recuperarse, no se va a quedar de brazos cruzados. En una operación conjunta con el resto de países, los *Ustios* se disponen a contraatacar. Tu papel como mercenario al servicio de los *Ustios* es, como siempre, completar las misiones que se van planteando. Un total de 18 de éstas consisten en descubrir qué ocurrió en esos sucesos fugaces que se narran en la introducción de *Ace Combat Jefe De Escuadrón*.

Con este trasfondo comienza lo que parece la última entrega de la saga *Ace Combat* para **PS2**. Lejos de la simulación, como viene siendo habitual en la saga, ***AC: BW*** nos ofrece un control totalmente *arcade*, lo que nos permite volar a velocidades de vértigo y disparar a todo lo que se mueva sin preocuparnos de nada más. Como principal novedad, se han incluido varios escuadrones independientes. Con su propia insignia, su banda sonora y haciendo gala de una IA muy mejorada, harán aparición cuando menos te lo esperes para ponerte las cosas un poco más «fáciles». Y es que estos grupos de asesinos del aire pondrán de los nervios al más curtido as, ya que no se dejarán derribar fácilmente. Por otra parte, los gráficos han ganado algún punto en cuanto a detalle. Eso sí, siempre a cierta altura. Seguirás disfrutando de esas cajas de zapatos si



Y los que pueden interpretar desarrollo de la batalla.





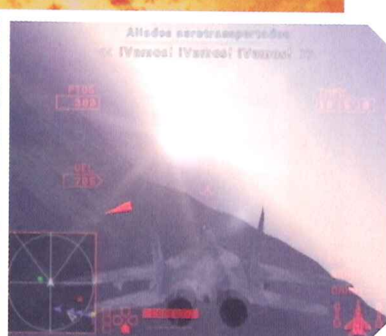


LA ALTERNATIVA

ACE COMBAT JEFE DE ESCUADRÓN

Más misiones, más aviones, misma fórmula de juego. La escasez en el género convierte al anterior título de la saga en la mejor alternativa.





EN EQUIPO > Haz que tu compañero te cubra la retaguardia o se encargue de esos molestos objetivos de tierra.

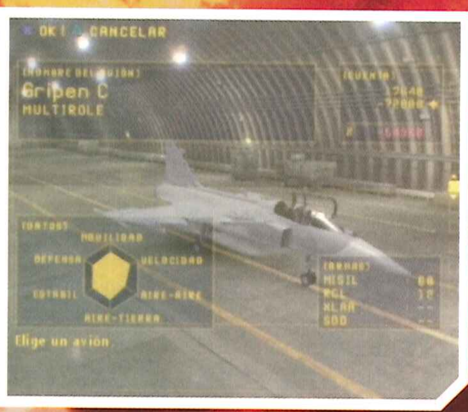
EVALUACIÓN > ¿Caballero, Soldado o Mercenario? En función de cómo trates a tus rivales, al finalizar cada misión serás evaluado. Mercenario si no dejas títere con cabeza y Caballero si dejas marchar a los cazas dañados.

MODO MULTIJUGADOR

Un escueto modo multijugador será la única manera que tendrás de demostrar a amigos y familiares tus habilidades como as del aire. Este modo cuenta con un total de siete fases en las que se establecen una serie de valores condicionantes para ganar la partida. Desde abatir a tu rival, hasta competir por conseguir más derribos. Estará disponible cualquier caza que hayas comprado en el modo Campaña, con su armamento especial incluido. La acción se desarrollará en una pantalla partida verticalmente y bastante parca en detalles gráficos, por lo que el juego no presentará ralentizaciones.



El canal de Futuro será un baluarte fundamental para las fuerzas aliadas.



ARMAMENTO > A medida que avance el modo Campaña contarás con nuevos cazas, con armamento especial en el que gastarte el salario.

vuelas a poca altura de una zona urbana. La evaluación de las misiones también ha sufrido alguna pequeña modificación. Según como trates a tus enemigos, serás evaluado como Caballero, Soldado o Mercenario. Si durante la misión no dejas de una pieza ni los molinos o derribas a los enemigos dañados (estos no pueden atacar y huirán... o lo intentarán) serás tratado como Mercenario, y la IA enemiga te reconocerá como tal. Si te limitas a cumplir tu misión, con alguna que otra licencia, obtendrás la calificación de Soldado. Y por último, si juegas limpio y permites a tus enemigos que se retiren, se te considerará Caballero. Otra novedad importante es la inclusión de un modo multijugador que, lejos de ser lo que se podría esperar del ausente modo On-line, te permitirá medirte con ese amigo que no deja de recordarte que él es el Rey del Cielo. Este modo cuenta con una serie de fases en las que habrá que cumplir diferentes requisitos para proclamarse vencedor. Como es lógico, se desarrolla a pantalla partida, pero sin perder un ápice de velocidad o jugabilidad. Si además cuentas con una buena pantalla panorámica, el área de juego resultante es más que correcta. **Bandai Namco** ha apostado por la misma fórmula que en títulos anteriores sin variar demasiado. Se han corregido pequeños fallos y añadido el modo multijugador, pero la mecánica de juego sigue siendo idéntica. Analizarás un mapa, escogerás un avión que habrás tenido que comprar previamente y te lanzarás a la batalla. En resumen, aunque a simple vista puede parecer más de lo mismo, tanto los seguidores de la saga como los jugadores primerizos, encontrarán un título muy completo, con un argumento que te absorberá desde la primera misión y un apartado técnico muy trabajado.

ACE COMBAT: THE BELKAN WAR





Como es habitual en la saga, un logrado argumento conseguirá meterte por completo en el fragor de la batalla.

Pese a que el modo multijugador no está del todo mal, se echan en falta modalidades On-line.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation 2 — VALORES SOBRE 10

	**GRÁFICOS >** Aunque los modelos de los cazas permanecen intactos, se ha ganado detalle en los escenarios. Eso sí, a cierta altura.	8.5
	**SONIDO >** Uno de los puntos fuertes. El sonido envolvente consigue que te metas de lleno en la batalla. Los rugidos de los cazas te dejarán helado.	9.0
	**JUGABILIDAD >** Leer los subtítulos mientras te quitas de encima a dos enemigos puede ser complicado. Nada ha variado desde AC5.	8.7
	**DURACIÓN >** Sus 18 misiones sumadas a los cinco niveles de dificultad, harán que tengas horas de vuelo para rato.	8.5

CONCLUSIÓN > Aunque a simple vista pueda parecer más de lo mismo, si has disfrutado con los anteriores títulos de esta saga, no puedes dejar pasar este último. **8.5**





SEÑOR NARANJA > El mas desquiciado de todos los personajes es el único que cuenta con el rostro y la voz del actor original.

RESERVOIR DOGS

ENSALADA DE TIROS Y DIAMANTES

PS2



COMPAÑÍA: **EIDOS**
DESARROLLADOR: **VOLATILE**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
GÉNERO: **ACCIÓN**
JUGADORES: **1**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-INGLÉS**
SELECTOR 50/60 HZ: **NO**
PANTALLA PANORÁMICA **SÍ**
SONIDO SURROUND: **SÍ**
ON-LINE: **NO**
MEMORY CARD: **120 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **44,95 €**
www.eidos.co.uk/gss/reservoirdogs/

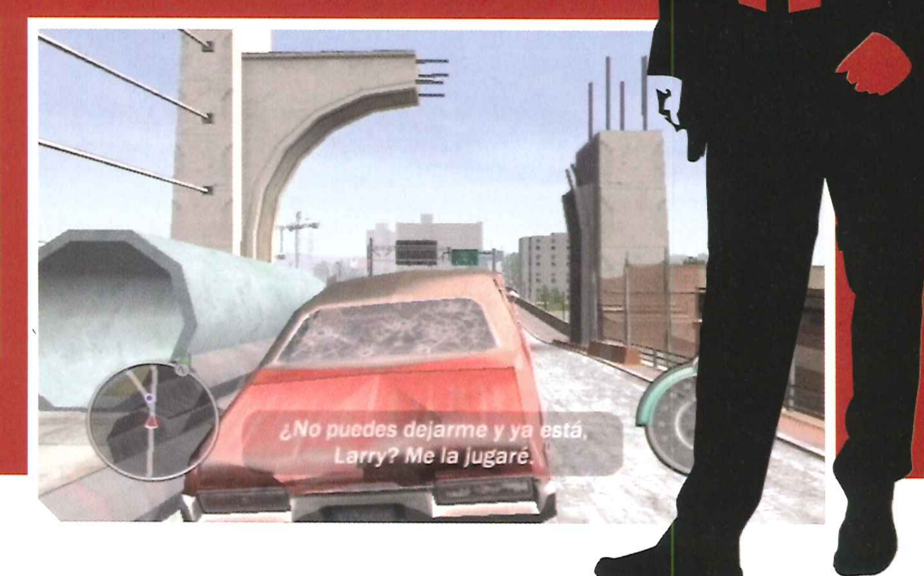


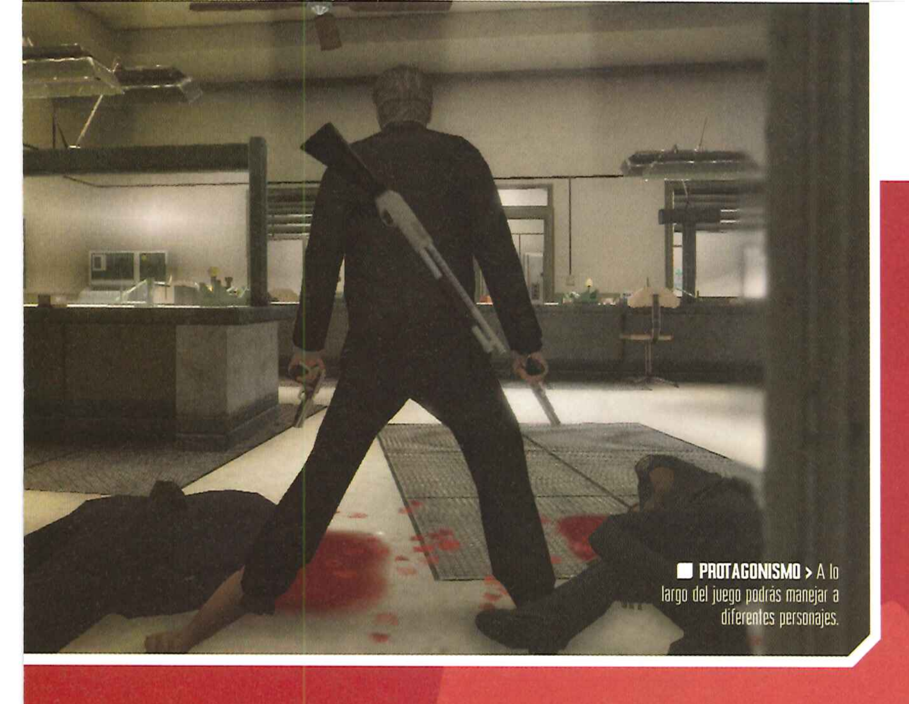
POR **SUPERNENA**

Reservoir Dogs fue la primera muestra de que Quentin Tarantino llegaría a ser uno de los directores de culto del siglo XXI. Aunque su adaptación lúdica ha llegado sin el bombo mediático que se dio a *El Padrino* (esta vez **Electronic Arts** no está detrás del proyecto), la expectación por ver si alcanzaría el magistral nivel de la película era algo inevitable. Tan inevitable como ingenuo ya que desde la secuencia de introducción se hace evidente que falta uno de los elementos fundamentales del filme: sus personajes. Y es que, como te adelantábamos el mes pasado, sólo el Señor Naranja cuenta con su rostro y voz originales, los de Michael Madsen. Pese a todo, hay que reconocer que, aunque no llegue a la altura de la obra de Tarantino, no se puede decir en absoluto que estemos ante un mal juego. El argumento abarca el plan, el robo y la posterior huída de cada uno de los personajes supervivientes, completando las elipsis que dejaba la película. Así, antes de cada nivel verás una secuencia que, o bien formaba parte del metraje de la película, o bien muestra alguna escena inédita (aunque hay que reconocer que tampoco hay ninguna aportación realmente significativa). Entrando ya en las misiones, mencionar que mientras vayas a pie tu objetivo principal será escapar de las fuerzas del orden (guardas de seguridad, policías o SWAT). Podrás tomar rehenes como medida de intimidación o para conseguir que te abran puertas y cerrojos, o limitarte a disparar a cada personaje que aparezca en pantalla sin importarte su aspecto o condición. Este tipo de niveles no presenta demasiada variedad entre sí, pero lo cierto es que el título no termina siendo repetitivo gracias a la inclusión



VARIEDAD > De las quince misiones que componen el juego, nueve son a pie y el resto al volante de diferentes vehículos, de los que no podrás bajar.





PROTAGONISMO > A lo largo del juego podrás manejar a diferentes personajes.

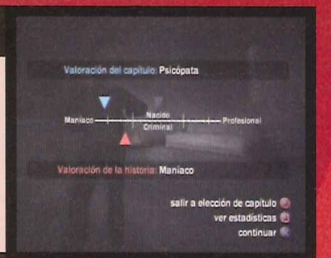
LA ALTERNATIVA



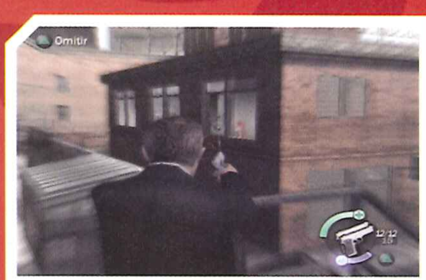
Ocupando nuestra portada de este mes llega otra adaptación de un clásico con la misma acción, más profundidad y mayor duración.

ESTADÍSTICAS

Utiliza rehenes para intimidar a la policía y evitar que nadie salga herido, o dispara a diestro y siniestro antes de que hagan saltar las alarmas. Según tu actuación verás uno de los tres finales diferentes.



de fases de conducción. En ellas, básicamente lo que tendrás que hacer es llegar de un punto a otro sin la posibilidad de abandonar el vehículo, pero las dosis de velocidad al estilo *Burnout* harán que evitar los ataques policiales y proteger tu coche o la vida de otro personaje sean tareas de lo más entretenidas. La única pega es que su estructura es totalmente lineal y sus quince niveles se quedan algo cortos en manos de un jugador algo experimentado. En el apartado gráfico, poco que reprochar. No presenta un acabado espectacular ni pretende ser fotorrealista, pero no desentona con la estética de la película y hace gala de unos efectos de luz que nos han gustado especialmente. Otra de las grandes bazas de ***Reservoir Dogs*** es su banda sonora, que contiene todos los temas originales que ambientaban la película. De esta forma, K-Billy y sus «Supersonidos de los 70» no sólo sonarán como fondo en las secuencias, sino que conformarán una emisora de radio para que puedas disfrutar de la pista que quieras durante las fases al volante. Con todo esto, podemos concluir que aunque no sea un título llamado a correr la misma suerte que la película y entrar en el Olimpo de los clásicos, sí que es una adaptación más que digna con todas la dosis de sangre, violencia gratuita y vocabulario malsonante que han hecho famosas a las obras de Tarantino (y que al juego le han valido su prohibición por parte de las conservadoras autoridades australianas) y que conseguirá engancharte a los mandos tanto si eres fan de la película como si no.





FURIA > Llena tu medidor de Furia y activa el modo Festival de Balas a cámara lenta. Además, cada personaje cuenta con un golpe especial.



RESERVOIR DOGS 18+

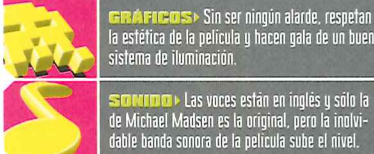


Alternar misiones de conducción con las fases a pie.
La banda sonora de la película al completo.



Que no tenga la licencia de todos los personajes.
Demasiado lineal y algo corto.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation 2 — VALORES SOBRE 10



GRÁFICOS	Sin ser ningún alarde, respetan la estética de la película y hacen gala de un buen sistema de iluminación.	8.5
SONIDO	Las voces están en inglés y sólo la de Michael Madsen es la original, pero la inolvidable banda sonora de la película sube el nivel.	9.0
JUGABILIDAD	Los controles básicos son sencillos y el manejo de los vehículos en las fases de conducción muy intuitivo.	8.7
DURACIÓN	Quince misiones se quedan algo cortas, a pesar de la inclusión de extras y de los tres posibles finales.	8.0





CONCLUSIÓN No llega al nivel de la película, ni presenta ningún rasgo especialmente novedoso, pero lo cierto es que es un buen juego que acaba resultando entretenido. **8.4**

PS2

PlayStation 2

COMPAÑÍA:
505 GAMESTREET
DESARROLLADOR: **IREM**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
GÉNERO: **ACTION-RPG**
JUGADORES: **1-2**
TEXTO-DOBLAJE:
INGLÉS-INGLÉS
SELECTOR 50/60 HZ: **SÍ**
PANTALLA PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND: **NO**
ON-LINE: **NO**
MEMORY CARD: **876 KB**
P.V.P. RECOMENDADO:
39,95 €
www.bumpytrot.com

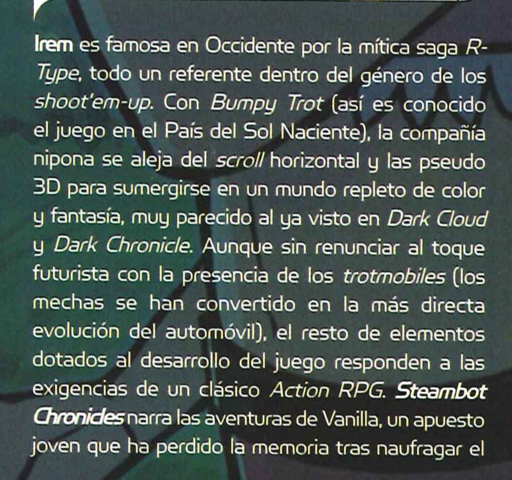
TROTMOBILES > Estos ingenios mecánicos han sustituido en gran medida al automóvil, convirtiéndose en la locomoción perfecta para desplazamientos largos. No olvides completar el Tutorial antes de entrascarte en el complejo manejo del que hacen gala.

STEAMBOT CHRONICLES

LA BELLA PARTITURA LÚDICA DE IREM

POR **GRADIUS**

Irem es famosa en Occidente por la mítica saga *R-Type*, todo un referente dentro del género de los *shoot'em-up*. Con *Bumpy Trot* (así es conocido el juego en el País del Sol Naciente), la compañía nipona se aleja del *scroll* horizontal y las pseudo 3D para sumergirse en un mundo repleto de color y fantasía, muy parecido al ya visto en *Dark Cloud* y *Dark Chronicle*. Aunque sin renunciar al toque futurista con la presencia de los *trotmobiles* (los mechas se han convertido en la más directa evolución del automóvil), el resto de elementos dotados al desarrollo del juego responden a las exigencias de un clásico *Action RPG*. ***Steambot Chronicles*** narra las aventuras de Vanilla, un apuesto joven que ha perdido la memoria tras naufragar el barco donde viajaba. Pronto conocerá a la dulce Connie, cantante de un conocido grupo de música que le ayudará a recobrar parte de sus recuerdos. En este contexto inicial deberás hacer frente a tus enemigos, a bordo de los ya citados robots que no sólo te permitirán moverte por el escenario de una forma más rápida sino que se convertirán en tu única arma de combate gracias a sus amplias capacidades en la batalla. Así, deberás ir customizando las diferentes piezas que lo componen para dotarle de una mayor resistencia, lucha y defensa. En el apartado técnico te encontrarás con un excelente entorno poligonal aderezado de la apropiada técnica *cell-shading*, componiendo una estética de fábula que recrea un mundo de ensueño, muy entrañable. Aunque no llega a alcanzar los niveles de detalle presentes en las más destacables obras de **Level 5** (la inclusión de la rutina gráfica que da paso al día y la noche hubiera sido un completo acierto), sí consigue



QUE EL RITMO NO PARE

Al más puro estilo Dance Dance Revolution interpretarás diferentes melodías con el fin de formar parte de la banda Garland Globetrotters. Armónica, piano...











LA ALTERNATIVA

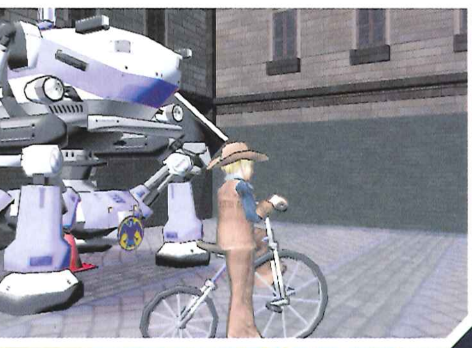


KINGDOM HEARTS II



El actual Action RPG por excelencia para los 128 bits de Sony. Aunque si encuentras en alguna tienda un Dark Chronicle, lánzate a por él.





VANILLA > Tras despertar amnésico en Seagull Beach deberás iniciar el camino hacia la reconquista de tus recuerdos. Pronto te verás inmerso en una lucha contra la banda The Killer Elephants, opresores de un pueblo cuya capital, Nefroburg, ha sido atacada recientemente. Alimentarte, vestirte adecuadamente o aprender a relacionarte serán algunas de las tareas que deberás practicar junto a tu «trotmobile».

transmitir grandes dosis de encanto y complicidad a cada uno de los apartados presentes en la aventura. Además, se ha incluido el siempre conveniente selector 50/60 Hz. Las melodías escogidas para la ocasión cumplen correctamente con su cometido, destacando por encima del resto las composiciones vocales *In Your Voice* e *Impossible*. Es en el apartado jugable donde ***Steambot Chronicles*** presenta sus mayores defectos. La aventura resulta en todo momento bastante simple y lineal. La posibilidad de elegir entre un comportamiento pasivo, asertivo o agresivo en la relación con los demás no afecta en absoluto al desenlace del juego, convirtiéndose en una mera anécdota a resaltar. El manejo de tu *trotmobile* resulta confuso y demasiado complejo para las batallas, aspecto que nunca debe resultar un obstáculo para lo que se supone debe constituir la espina dorsal de un juego de acción en tiempo real. La dificultad tampoco supondrá un gran reto y, si eres de los que no prestan atención a las misiones secundarias, te esperan poco más de veinte horas frente al TV. Si, por el contrario, te gusta extrujar al máximo todos los detalles jugables te encontrarás con graciosas posibilidades de customización (podrás ir variando la vestimenta de tu personaje entre un amplio catálogo de ropa), minijuegos que van desde el uso de varios instrumentos musicales hasta competiciones de billar, y un sinfín de submisiones diferentes que servirán de agradable distracción entre combate y combate. Si el idioma de Shakespeare y las aventuras sencillas son dos de tus puntos fuertes, ***Steambot Chronicles*** es tu juego.

¿Y MI ESPADA? > Las grandes capacidades de combate de cada uno de los mechas hacen innecesaria la existencia de cualquier otro tipo de arma. Eso sí, deberemos equiparlos con las mejores piezas.





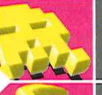
STEAMBOT CHRONICLES 12+



La estética y detalle que presenta la historia.
Inclusión de una gran cantidad de submisiones y minijuegos.

No dispone de subtítulos en castellano.
El manejo del mecha. Demasiado complejo.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation 2 — VALORES SOBRE 10



GRÁFICOS > Irem ha logrado acercarse a los trabajos más destacables de Level 5 dotando al juego de una estética cell-shading encantadora. **8.9**



SONIDO > Las melodías y efectos de sonido simplemente acompañan, sin más. Debería haber contado con mayor protagonismo. **8.6**

JUGABILIDAD > Puedes llegar a acostumbrarte al manejo del Trotmobile en las partes de exploración. En los combates la cosa se complica. **8.0**



DURACIÓN > Si te embarcas en cada una de las submisiones y minijuegos que se te ofrecen a lo largo del juego, contarás con más de 20 horas. **8.4**

CONCLUSIÓN > El dudoso manejo de los robots y la poca profundidad impiden a la obra de Irem consagrarse como un sobresaliente Action RPG. Aún así, llega a resultar interesante.





SAINT SEIYA THE HADES

CON LICENCIA PERO SIN MUCHA GRACIA

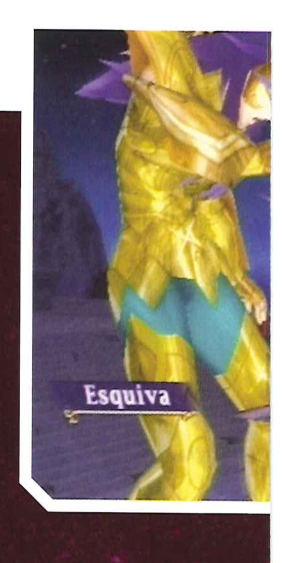




COMPAÑÍA: **BANDAI NAMCO**
DESARROLLADOR: **DIMPS**
DISTRIBUIDOR: **ATARI**
GÉNERO: **LUCHA**
JUGADORES: **1-2**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO/JAPONÉS**
SELECTOR 50/60 HZ: **NO**
PANTALLA PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND: **SÍ**
ON-LINE: **NO**
MEMORY CARD: **77 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **59,95€**
es.atari.com

POR **LAST MONKEY**

Hace un par de años, todos los que ahora tenemos veintitantos, viendo el aluvión de lanzamientos basados en series de *anime* que aparecían para **PlayStation 2** nos preguntábamos por qué no hacían lo propio las compañías programadoras con *Los Caballeros del Zodíaco* (*Saint Seiya*) en su país de origen. Los épicos combates entre Caballeros de Oro, Bronce y demás, basados en diferentes mitologías clásicas, pedían a gritos un juego de lucha. El año pasado **Bandai** (no podía ser otra) cumplió este sueño con un *arcade* uno contra uno basado en la primera temporada de la serie. Pese a que su jugabilidad se encontraba lejos de los grandes representantes del género, el hecho de poder jugar por fin con nuestros héroes de la infancia y con los grandes valores de producción (voces, música, cantidad de material adicional) hicieron que fuera mejor valorado de lo que se merecía objetivamente, aunque sin duda colmara las expectativas de muchos fanáticos. Ahora, menos de un año después, la recién creada compañía **Bandai Namco** lanza en nuestro país, con una rapidez inusitada, la secuela de aquel juego. Esta vez el marco temporal elegido ha sido el de la última temporada de la serie, emitida en su país de origen entre 2002 y 2003. Por lo tanto, y contra todo pronóstico, los responsables han decidido obviar los capítulos en los que los Caballeros de Bronce se enfrentaban a las huestes de Asgard y de Poseidón, algo que muchos seguidores lamentarán. Pero centrándonos en el juego en sí, hay que decir que pocas cosas han cambiado. De nuevo te encontrarás ante un *arcade* de lucha uno contra uno en la línea de lo visto en producciones similares como los *Dragon Ball Z Budokai*. Es decir, jugabilidad muy directa, gran facilidad a la hora de realizar los golpes y rapidez en los combates, por lo que hasta el jugador menos hábil podrá desencadenar todo tipo de ataques especiales. Los personajes cuentan con pocos *combos*, y la mayoría de ellos se realizan apretando el mismo botón en rápida sucesión. Por encima de todo prima la espectacularidad, pues ver a Seiya lanzando sus meteoros o a Mu, Caballero de Aries, su Extinción de la Luz de las













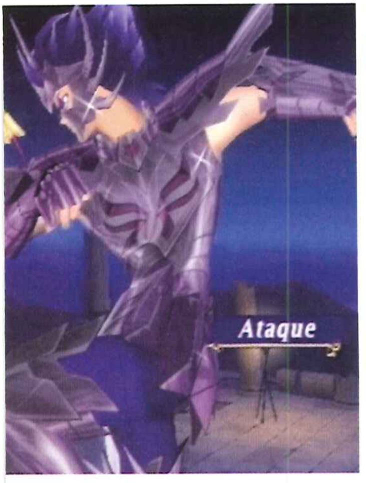




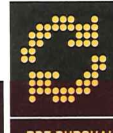
■ **PERSONAJES >** Caballeros de Oro, de Bronce y los Espectros de Hades completan la nómina de luchadores de esta entrega.











LA ALTERNATIVA



DBZ BUDOKAI TENKAICHI

Si lo tuyo son las adaptaciones de anime, prueba la última entrega de la saga Dragon Ball Z Budokai T., ahora además rebajada de precio.

Estrellas es algo que resulta bastante gratificante. Y como marca de la casa, podrás hallar golpes que desencadenan una secuencia que parece extraída de la saga de televisión, donde la introducción de una serie de comandos en el momento adecuado decidirá el resultado. Así pues, casi todo el peso del título se centra en ir contemplando el gran número de secuencias creadas con el propio motor del juego e ir accediendo a nuevos personajes, que en esta ocasión rozan la treintena. A medida que avances también se irá desbloqueando material gráfico y sonoro de la serie. Afortunadamente se han eliminado las fases en las que te enfrentabas a una horda de enemigos y sigue existiendo la posibilidad de escuchar las voces en su idioma original. Técnicamente es resultón, lleno de efectos espectaculares, pero los escenarios son bastante sosos y demasiado parecidos entre sí.

En definitiva, se trata de un juego de lucha no muy brillante arropado por una gran cantidad de elementos externos a los propios combates que logran que destaque por encima del resto. Si con esto tienes bastante o no buscas algo similar a un *Virtua Fighter*, lánzate a por él.

BUENOS Y MALOS

La historia de esta temporada de la serie gira en torno al regreso de Hades, Señor de los Infiernos. En su afán por acabar con Atenea hace resucitar a los Caballeros de Oro caídos durante la batalla del Santuario. Los que quedan vivos, comenzando por Mu de Aries intentarán impedirlo. El protagonismo de estos personajes es mucho mayor, tanto que llegan a eclipsar a Seiya y los demás.



SAINT SEIYA: THE HADES





Lo fiel que es el juego a la serie original, inédita en España.
La cantidad de material adicional que incluye.



Los combates son bastante simples y repetitivos.
Que hayan pasado por alto dos de las temporadas.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation 2 — VALORES SOBRE 10







GRÁFICOS	La espectacularidad de los ataques y las secuencias son lo más destacable de un apartado que ha mejorado muy poco.	8.3
SONIDO	La música de la serie hace acto de presencia por doquier, y las voces se encuentran en su idioma original.	9.1
JUGABILIDAD	El hecho de que los golpes sean tan sencillos de realizar no tiene por qué suponer que el juego sea más divertido.	7.9
DURACIÓN	El modo principal cuenta con una duración muy superior a lo típico de estos juegos, y hay personajes para aburrir.	8.8





CONCLUSIÓN Si eres un gran fan de la serie seguramente sabrás perdonar los defectos en la jugabilidad. Si no, pruébalo antes de decidirte por él. Los hay mucho mejores. **8.2**





PS2

PlayStation.2



COMPAÑÍA: **EIDOS**
DESARROLLADOR: **AVALANCHE**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
GÉNERO: **ACCIÓN**
JUGADORES: **1**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-CAST.**
SELECTOR 50/60 HZ: **NO**
PANTALLA PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND: **NO**
ON-LINE: **NO**
MEMORY CARD: **428 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **44,95 €**
www.justcausegame.com

JUST CAUSE

¡VIVA LA REVOLUCIÓN!

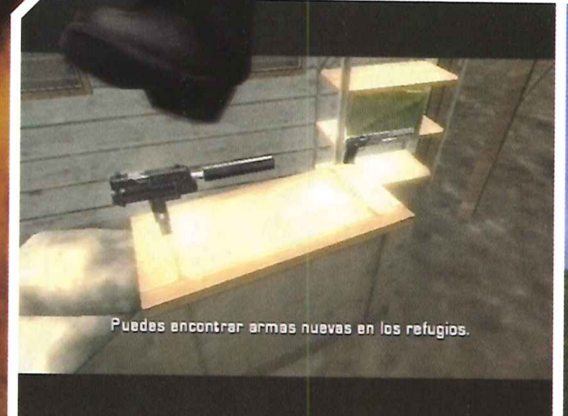
POR **CRONO**



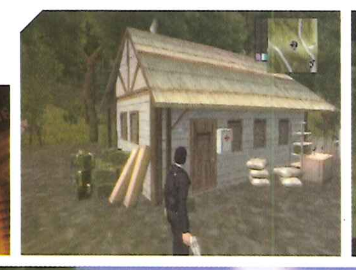
Avalanche nos presenta su primer trabajo en forma de juego de acción en tercera persona, al más puro estilo *GTA*. El recién creado estudio de desarrollo ha trabajado en su propio motor gráfico, bautizándolo como *Avalanche Engine*. Este motor es capaz de manejar el mayor mapeado creado para un videojuego hasta la fecha sin despeinarse lo más mínimo. Y es que los desarrolladores de **Avalanche** han recreado la región ficticia de San Esperito, que cuenta con la friolera de 1024 kilómetros cuadrados de montañas, junglas, playas, ciudades y pueblos esperando a ser explorados tanto por tierra como por mar o por aire. Para no tener que cruzar el gigantesco mapa a pie, tendrás a tu disposición una inmejorable variedad de medios de transporte, con más de 100 vehículos, entre los que encontrarás desde el clásico *Sedan*, *Pick-ups*, motos, helicópteros hasta un *Boeing 747*. ***Just Cause*** te pondrá en la piel de Rico Rodríguez, un mercenario al servicio de una agencia secreta, dispuesta a derrocar el régimen que oprime *San Esperito*. A lo largo de las 21 misiones principales que conforman el juego, tendrás que establecer contacto con los otros agentes que están repartidos por las islas con el fin de obtener los datos para tus «quehaceres». Las misiones, bien asignadas por los agentes de la CIA o por los cabecillas de la guerrilla, normalmente consistirán en destruir o liberar refugios, eliminar a determinados sujetos, robar alijos de droga o dinero... vamos, lo normal. Además, para amenizar los trayectos por los vastos territorios de *San Esperito*, podrás realizar hasta 290 misiones paralelas, más cortas y sencillas que las principales, pero igualmente entretenidas. Como curiosidad en este género, el protagonista tendrá la capacidad de realizar un buen número de acrobacias. Y es que podrás abordar un objetivo lanzándote en caída libre, abrir o cerrar tu paracaídas según convenga, aterrizar sobre un coche en marcha o saltar al vehículo más próximo al mismo tiempo que disparas a tus enemigos y haces que el tipo que conduce el auto salga por la puerta del acompañante de una patada. Lejos de







ARMAS > Una enorme variedad de armas te esperan en los refugios. A medida que los vayas liberando irás ganando reputación y tu arsenal irá en aumento.



Puedes usar los garajes de los refugios para almacenar tus vehículos más preciados.

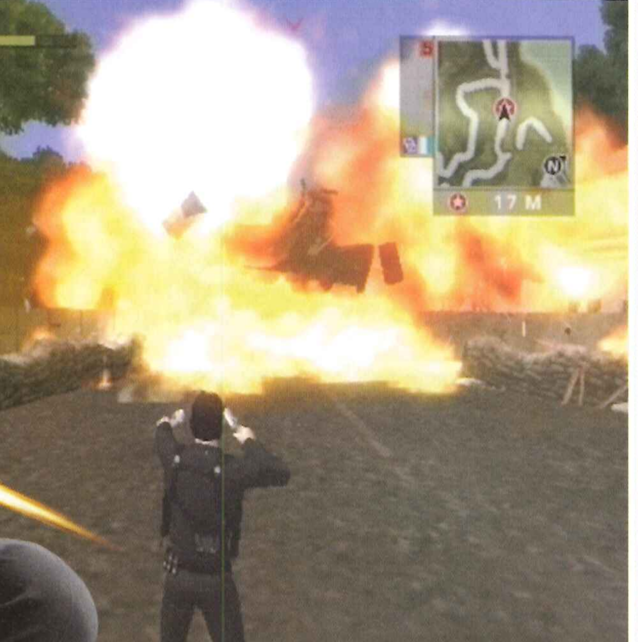
REFUGIOS > Aquí podrás informarte de tu próxima misión, salvar la partida, recuperar salud, aprovisionarte de nuevas armas y su munición, y por supuesto guardar los preciados vehículos en el garaje.

LA ALTERNATIVA

GTA: LIBERTY CITY STORIES



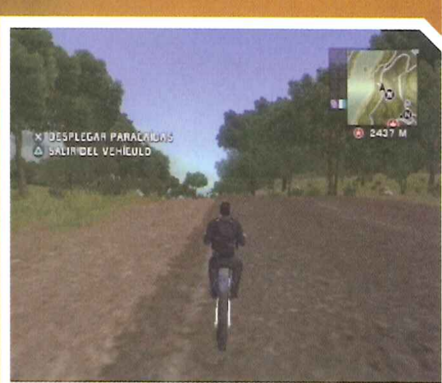

Grand Theft Auto, en cualquiera de sus versiones, es sin duda lo más parecido que encontrarás a Just Cause.



¿DÓNDE QUIERES IR?

Totalmente desbloqueado desde el principio del juego, el enorme mapa destaca por su extensión de 1.024 kilómetros cuadrados que podrás recorrer en cualquiera de los más de 100 vehículos disponibles.

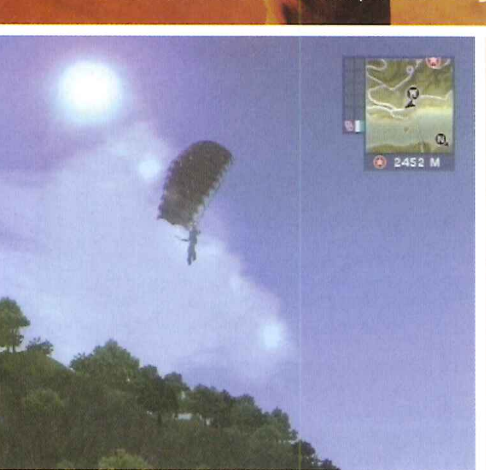


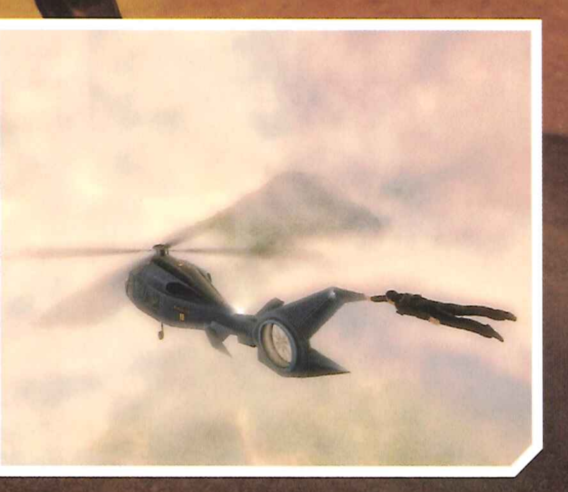





MEDIOS DE TRANSPORTE > Hazte con tu propio medio de transporte, contacta con la agencia para que te «dejen caer» un vehículo determinado, o usa el transporte público para moverte por toda la región.

buscar el realismo, ***Just Cause*** te propone una enorme dosis de acción a base de tiros, explosiones y acrobacias aéreas a lo *Misión Imposible*. Gráficamente encontrarás un título que cuenta con un detalladísimo entorno que se mueve con soltura salvo contadas ocasiones. Explosiones, destellos, reflejos y efectos de luz estarán presentes casi continuamente. Los detalles atmosféricos brillan por su ausencia, tan sólo verás llover de vez en cuando a modo de tormenta tropical y los típicos ciclos entre el día y la noche. Asimismo, acusará alguna ralentización al mostrar muchos enemigos o vehículos al mismo tiempo, o algo de *popping* sobre todo al sobrevolar la región. La banda sonora sólo estará presente durante las escenas animadas o los momentos de acción, pasando en general bastante desapercibida. Para compensar, disfrutarás de una localización al castellano superior a la media. Pero sin duda lo más destacable es la jugabilidad. Dada la cantidad de acciones posibles puede que te cueste hacerte con el control en un primer momento, sobre todo el del paracaídas; pero te aseguramos que enseguida estarás subido al techo del vehículo que conducías a toda pastilla, lanzando granadas a tus enemigos y haciendo que éstas exploten antes de que toquen el suelo. En definitiva, dosis de acción a raudales con un enorme mapeado a tu disposición y un número de misiones por completar más que suficiente. Quizá hemos echado en falta algún modo On-line o multijugador en el que demostrar a los demás lo que somos capaces de hacer con un garfio, un paracaídas y un par de granadas.





JUST CAUSE

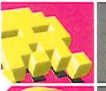

16+

El inmenso mapeado y la ingente cantidad de misiones. Tendrás juego para rato.

La total ausencia de cualquier tipo de modo multijugador y el acusado efecto de popping, en especial al sobrevolar las islas.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation 2 — VALORES SOBRE 10


GRÁFICOS> Todos los elementos que conforman la región de San Esperito gozan de un cuidado y detallado modelado. **8.7**

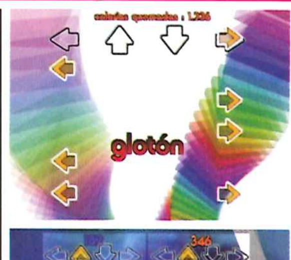

SONIDO> La BSO pasa desapercibida en ocasiones y algunas melodías son tipo «Mariachi». El doblaje al castellano lo mejor. **8.0**


JUGABILIDAD> Todo tipo de acrobacias, disparos, saltos y demás acciones se ejecutan con soltura y de forma sencilla. **9.0**

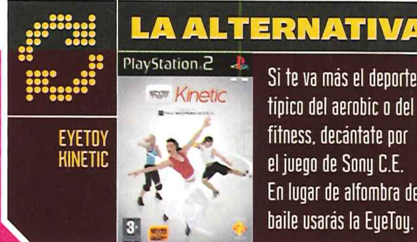

DURACIÓN> 21 misiones principales y 290 paralelas a completar en cualquier momento del juego. No tendrás tiempo para aburrirte. **9.0**

CONCLUSIÓN> Un título repleto de acción y de larga duración que enganchará tanto al jugador más avezado como al que simplemente busca pasar un buen rato pegando tiros. **8.7**









LA ALTERNATIVA

EYETOY KINETIC

Si te va más el deporte, típico del aerobic o del fitness, decántate por el juego de Sony C.E. En lugar de alfombra de baile usarás la EyeToy.



CUBRIC > Es un minijuego al que podrás jugar mientras el Dance Factory genera los pasos de baile a partir de tus CD de música. Es una especie de Tetris en 3D bastante entretenido.

DANCE FACTORY

BAILA CON LA MÚSICA QUE TE GUSTA

POR **ANNA**

El más completo y personal de todos los simuladores de baile aparecidos en consola. Con o sin alfombra (mejor con, evidentemente) pasarás horas moviendo el esqueleto con el objetivo de quemar grasas (*Fitness*), perfeccionar tu baile (Normal) o simplemente poniéndote a prueba para saber hasta dónde aguanta tu Resistencia. Hasta aquí lo habitual en un juego de *Bemani*. La novedad viene cuando al seleccionar una canción el juego te da la posibilidad de insertar un CD de música... ¡¡Imagina, poder bailar los temas que más te ponen!! Nada más introducir tu disco el juego genera los pasos a partir de tu música, de tal manera que las composiciones nunca serán iguales y llevarán el ritmo según el género escogido (*dance, rock, country...*). Y es más, el juego también te ofrece la posibilidad de crear tus propios patrones; es decir, cual coreógrafo, podrás seleccionar una canción y señalar a través de la alfombra (o mando) los pasos que quieres realizar. Además, ***Dance Factory*** no se ha olvidado de otros aspectos como el juego multijugador (Batalla y Cooperativo) o la posibilidad de utilizar la cámara *EyeToy* para grabar tus actuaciones. Sin duda, se trata del juego de baile definitivo.

PS2



COMPAÑÍA: **CODEMASTERS**
DESARROLLADOR: **HALIFAX**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
GÉNERO: **SIMULADOR DE BAILE**
JUGADORES: **1-2**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-**
SELECTOR 50/60 HZ: **SÍ**
PANTALLA PANORÁMICA: **SÍ**
SONIDO SURROUND: **SÍ**
ON-LINE: **NO**
MEMORY CARD: **65 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **49,95 € (JUEGO + ALFOMBRA)**
www.codemasters.com/dancefactory



A DOBLES... > ... siempre es más divertido. Con un amigo, con o sin alfombra, podrás bailar sin parar en modo Cooperativo o Batalla. Además, el juego se vende junto con la alfombra para que puedas aprovechar las posibilidades de Dance Factory al máximo.

DANCE FACTORY





La posibilidad de utilizar tus propios CD de música, además de crear los pasos de baile (patrones).

Gráficamente es feísimo: gráficos de colores moviéndose en pantalla de la época del viejo Hickory.



VALORES SOBRE 10



GRÁFICOS > Destellos, explosiones, gráficos ochenteros... Parecen sacados de las imágenes de un CD de música generadas por un DVD. **6.0**



SONIDO > La música la que tú quieras. Ésta, se graba en la Memory Card, está reproducida a una calidad que nada tiene que envidiar a la original. **8.7**



JUGABILIDAD > Como todo juego de Bemani tendrás que practicar para conseguir bailar decentemente. Lo mejor, poder crear tus propios pasos. **8.9**

DURACIÓN > Infinito, las canciones nunca se acaban y las coreografías tampoco. No te cansarás del juego, aunque físicamente sí. **9.0**

CONCLUSIÓN > Es el juego definitivo de Bemani por muchas razones, pero sobre todo porque puedes utilizar tus propios CD de música y crear los pasos de baile que te de la gana. **8.8**







■ **DEMONIOS >** Vergil también sufrirá una profunda transformación cuando sus poderes le permitan convertirse en demonio.

LA ALTERNATIVA

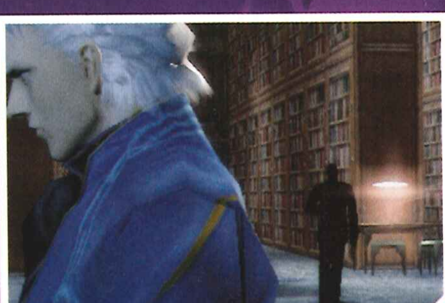
GOD OF WAR

PlayStation 2

Si la acción desbordante de DM3:SE te ha gustado, God Of War es una buena forma de mantener el ritmo con ambientación clásica.

HERMANOS DE SANGRE

Mitad humanos, mitad seres infernales, los dos hijos de Sparda han elegido dos caminos muy diferentes que el destino se empeña en cruzar sin remedio. Su primer encuentro, con Vergil de parte de los demonios y Dante dándoles caza, da pie a esta precuela.





DEVIL MAY CRY 3
SPECIAL EDITION

PS2

PlayStation 2

COMPAÑÍA: **CAPCOM**
DESARROLLADOR: **CAPCOM**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
GÉNERO: **AVENTURA/ACCIÓN**
JUGADORES: **1**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO/INGLÉS**
SELECTOR 50/60 HZ: **SÍ**
PANTALLA PANORÁMICA: **NO**
SONIDO SURROUND: **SÍ**
ON-LINE: **NO**
MEMORY CARD: **363 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **19,95 €**
www3.capcom.co.jp/devil3_se/

¿MÁS POR MENOS DINERO? SÍ

POR **R. DREAMER**



Pues sí, la edición especial de *Devil May Cry* contiene atractivas novedades por menos de 20 Euros. Aunque, ¿tienen el suficiente empaque como para justificar el desembolso si ya se posee el original? Lo mejor será que juzgues por ti mismo. Ahora vas a poder vivir la misma aventura que te las hizo pasar «canutas» con Dante, controlando a su hermano Vergil. **Capcom** también ha incluido nuevos movimientos para aderezar las peleas contra demonios y otras criaturas del averno. Incluso se ha metido en la categoría de jefes finales a un personaje, Jester, que antes sólo aparecía en alguna secuencia. El resto se completa con un sólido apartado gráfico, una dificultad endiablada y un maravilloso ejército de *Final Bosses*. Aún así, algún listillo todavía se podrá preguntar si todo eso no lo podía haber activado **Capcom** utilizando un sencillo y espectacular truco.

DEVIL MAY CRY 3: SPECIAL EDITION 16+



+ La posibilidad de manejar a Vergil, los nuevos golpes y el jefe final que se incluye en esta edición.
− El juego es el mismo y, aunque sólo cuesta 20 Euros, si ya tienes el original te costará rascarte el bolsillo.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation 2 — VALORES SOBRE 10



GRÁFICOS > El apartado visual sigue teniendo fuerza y vigencia dentro del catálogo de PlayStation 2. Bonito y efectista a un tiempo. **8.8**



SONIDO > Banda sonora de acción, no llega a la brillantez melódica de otras producciones pero ambienta el juego perfectamente. **8.2**

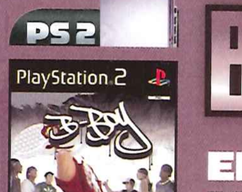


JUGABILIDAD > Sin el toque gótico/nostálgico de la primera entrega, la mecánica del juego es arrolladora con una dificultad muy ajustada. **8.6**



DURACIÓN > Aunque se ha rebajado ligeramente la dificultad no es un juego para todos los públicos. Todo dependerá de si ya lo has jugado. **8.4**

CONCLUSIÓN > Cuando todo el mundo espera ansioso la noticia sobre la cuarta entrega, este sucedáneo puede ser la excusa perfecta para jugar la tercera edición si aún no lo has hecho. **8.5**



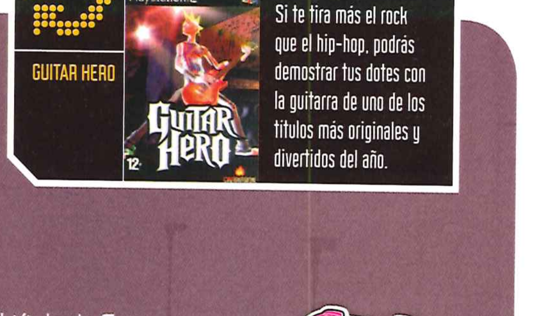
B-BOY

EL BREAKDANCE MÁS REAL EN TU PS2


POR **DOC**

COMPAÑÍA: **SONY C. E.**
DESARROLLADOR: **FREESTYLEGAMES**
DISTRIBUIDOR: **SONY C. E.**
GÉNERO: **MUSICAL**
JUGADORES: **1**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-CAST.**
SELECTOR 50/60 HZ: **NO**
PANTALLA PANORÁMICA: **NO**
SONIDO SURROUND: **NO**
ON-LINE: **NO**
MEMORY CARD: **415 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **X,95€**
es.playstation.com

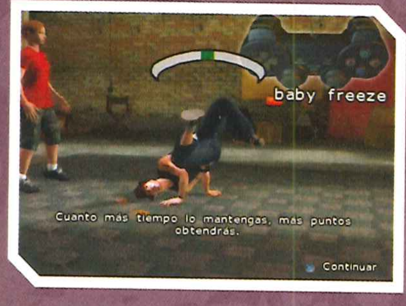
Desde que jugamos a *Bust A Move* (que aquí se llamó *Bust A Groove*) en la primera **PlayStation**, hemos tenido que esperar años hasta la aparición de un simulador músical basado en el *breakdance* en condiciones. Y es que otra cosa no será, pero *B-Boy* es un simulador con todas las letras, pues el título de **FreeStyleGames** te sumerge en el mundillo del *breakdance* desde la base, mostrándote las nociones básicas, las posibles combinaciones y el nombre de las técnicas y movimientos que aparecen en el juego, que no son precisamente pocos. Como si de un *Tony Hawk's* se tratara, *B-Boy* te enseñará a controlar los movimientos básicos y la forma de combinarlos, del resto te encargarás tú. La libertad de acción es una constante en el título de **Sony**, ya que la variedad de movimientos será esencial para ganar cada uno de los duelos que te plantearán. Lógicamente, llevar el ritmo con las pulsaciones de botones será algo importantísimo, y saber cómo y cuándo cambiar a cada técnica y postura será primordial a la hora de ganar puntos. Los movimientos *Freeze, Six Step, Top Rock, Windmill* y todas sus variantes más complicadas tendrán que combinarse para ganar los duelos, en los que se tendrán en cuenta criterios como el ritmo, la variedad, la base que tienes, la precisión, etc. Como no podía ser de otra forma, las animaciones y la música son lo mejor de *B-Boy*; el *motion capture* ha sido llevado a cabo por *Crazy Legs* (uno de los fundadores de la *Rocksteady Crew*) y en la banda sonora intervienen grupos como *Cypress Hill, Alkoholics, Black Eyed Peas, B.T. Express*...

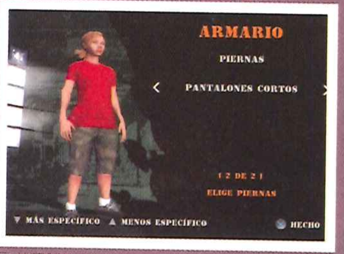


Si te tira más el rock que el hip-hop, podrás demostrar tus dotes con la guitarra de uno de los títulos más originales y divertidos del año.

DEMO JUGABLE INCLUIDA EN EL DVD







HISTORIA > Crea tu personaje, mejora sus técnicas, elige su vestuario y batete en duelo con 21 B-Boys.



B-BOY 3+

Es el simulador de breakdance más realista que hemos visto nunca. Su banda sonora es muy buena.

Una vez aprendes lo básico y controlas el ritmo, resulta demasiado fácil y repetitivo.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation 2 — VALORES SOBRE 10

Apartado	Nota
GRÁFICOS> Aunque sus entornos no son una maravilla, las animaciones, creadas por Crazy Legs, resultan muy espectaculares.	7.8
SONIDO> La banda sonora, de lo más «Hip-Hopera», contiene joyas de la talla de The Phunky Feel One de Cypress Hill.	9.2
JUGABILIDAD> La forma de hacer las combinaciones y los movimientos recuerda a la saga Tony Hawk's. Puede llegar a ser muy fácil.	7.6
DURACIÓN> El modo historia es la base de su vida útil. Encontraremos diversos modos de juego, pero no incluye modo para dos jugadores.	6.0

CONCLUSIÓN> Los aficionados al Break-Dance disfrutarán de lo lindo con el simulador musical más real basado en este tipo de baile. FreeStyleGames ha desaprovechado su evidente potencial multijugador.


7.5



COMPAÑÍA: **SONY C.E.**
DESARROLLADOR: **SONY C.E.I.**
DISTRIBUIDOR: **SONY C.E.**
GÉNERO: **PARTY GAME**
JUGADORES: **1-2**
ON-LINE: **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-**
SALVAR PARTIDA: **320 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **39,95€**
es.playstation.com





LA ALTERNATIVA

APE ACADEMY

¿Qué mejor alternativa que la precuela de esta saga? Es algo más «experimental» que su sucesor y un tanto más caótico, aunque es un buen juego.

FINAL BOSSES > Los enemigos finales abundan en el juego. Marcan el paso de una isla a otra y son el pretexto para subir niveles. Suelen tener una baraja plagada de recursos y una estrategia de ataque definida.





APE ACADEMY 2

TE COSTARÁ QUITARTE EL MONO



POR **MURRAY**

Hace algún tiempo, en **Sony** tuvieron la brillante idea de convertir a sus más rentables personajes, los monos de *Ape Escape*, en protagonistas de un *Party Game* llamado *Ape Academy*. Ahora, consiguen culminar su proyecto con esta secuela, mucho mejor que su antecesora. La supera, principalmente, en posibilidades de conectividad y en la modalidad multijugador (un sistema revolucionario llamado «escudo» permite jugar a dos personas desde una misma **PSP**, ocultando la táctica realizada al rival). En lo restante, se nota un cierto intento casi obsesivo por innovar las fórmulas de su precuela: nuevos minijuegos, nueva estructura y sistema renovado. Los primeros son un popurrí tradicional de calidad variable: desde los más intuitivos y adictivos, dignos de entrar en las listas de preferidos de cualquiera, hasta los que te dejan con cara de pánfilo porque o bien los juegas por la táctica de tanteo y error a ver qué pasa o los odias por su absoluta falta de diversión. Afortunadamente, como el sistema es por cartas (de aquí a nada, **PSP** se convertirá en una mesa portátil de *backgammon* por la ya inquietante presencia de juegos con estas características en su catálogo) podrás desarrollar una estrategia para evitar los que no se desean y jugar con los que quieras. Una más que buena elección para pasar un excelente rato solo o con amigos.





APE ACADEMY 2 — 3+

(+) Las incontables horas de diversión que te asegura este UMD desde que enciendes tu consola. Supera al otro Ape Academy.

(−) Algunos minijuegos son incomprensibles y frustrantes. Quizá el tema de las cartas no enganche a muchos...

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation.2 — **VALORES SOBRE 10**

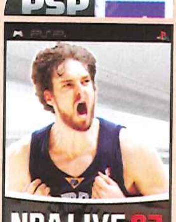
GRÁFICOS > Todo muy colorista con personajillos cabezones y muy sonrientes. Estilo manga para dar la impresión de estar en una fiesta.	**8.1**
SONIDO > Melodías machaconas y algún gruñido simiesco inquietante conforman el plantel de este apartado.	**7.4**
JUGABILIDAD > Cien minijuegos con cien formas distintas de jugarlos. Buena en algunos casos, terrible en otros.	**8.6**
DURACIÓN > Una cosa es cierta: es largo, bastante largo. Si quieres desbloquear los extras, tendrás que conseguir las trescientas cartas...	**8.9**

CONCLUSIÓN > No es aún el Party Game definitivo por sus fallos subsanables, pero es una buena opción para sacarle el máximo partido a las posibilidades de conexión de tu PSP. **8.4**

NBA LIVE 07

LA NBA AMPLÍA SUS OPCIONES

PSP





COMPAÑÍA: **ELECTRONIC ARTS**
DESARROLLADOR: **EA SPORTS**
DISTRIBUIDOR: **ELECTRONIC ARTS**
GÉNERO: **DEPORTIVO**
JUGADORES: **1-8**
ON-LINE: **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-CAST.**
SALVAR PARTIDA: **2.848 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **49,95 €**
www.nbalive07.com


POR **CHIP & CE**

El año pasado **Electronic Arts** lanzó el primer *NBA Live* para **PSP**. El citado juego logró una correcta adaptación de la esencia del programa de **PS2** aunque con algunas deficiencias en el apartado de las opciones. En esta segunda edición, el tiempo ha jugado a favor de los desarrolladores con la ampliación del abanico de posibilidades. Así, además de mantener el Fin de Semana de las estrellas, con los concursos de triples y mates incluidos, introduce el modo Dinastía. Este último, habitual en los programas de **PS2**, permite gestionar una franquicia durante varias temporadas seguidas. Además, los datos son transferibles a **PS2**, por lo que es posible jugar en cualquier sitio. También vinculado con las opciones se introducen, en exclusiva, dos minijuegos muy originales que se unen a los partidos históricos que ya estaban en la anterior entrega de **PSP**. En cuanto a la jugabilidad, también se produce una evolución en el *freestyle control* aumentando de 6 a 8 el número de tipologías, permitiendo más de una por jugador y haciendo posibles los cambios entre ellas en tiempo real. También se añade la diferencia entre estrellas y superestrellas, y se incorpora el Factor X que hace posible que un jugador alcance ciertas habilidades durante un tiempo concreto. La actualización a través de Internet permite que los cuatro españoles estén presentes, aunque inicialmente sólo aparecen Calderón y Gasol, este último sin barba. Dicho aspecto sorprende sobre todo teniendo en cuenta que ya lleva un año con ella y que es el jugador elegido para realizar la campaña promocional en el mercado Español.

LA ALTERNATIVA

NBA STREET SHOWDOWN

La cara arcade del baloncesto es la única alternativa dentro de un deporte que actualmente tiene una oferta muy reducida.



SIN LA BARBA > Sorprende bastante que Pau Gasol aparezca en este juego sin barba.

COMPATIBLE > Los datos del modo Dinastía pueden importarse y exportarse a PS2. Además, es posible actualizar los datos mediante Internet.

MINIJUEGOS

MANEJO DEL BALÓN
El objetivo es seguir el ritmo de forma similar a los juegos musicales. Hay que colocar la consola de forma vertical.

DOS BALONES
Se trata de lograr puntos desde diferentes zonas y con multitud de objetos y efectos.

NBA LIVE 07 — 3+

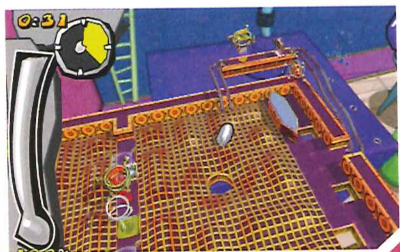
+ La inclusión del modo Dinastía y la compatibilidad con PlayStation 2.

− «Despistes» en el aspecto físico de los jugadores, como la ausencia de la barba de Gasol.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation 2 — VALORES SOBRE 10

GRÁFICOS > Los movimientos son fluidos y el juego también se sigue con bastante fluidez. La reproducción de rasgos físicos no está actualizada.	9.1
SONIDO > En los comentarios Antonio Daimiel se une a Sixto Miguel Serrano. Es posible cargar música propia.	9.3
JUGABILIDAD > Aunque la oferta de acciones es muy completa, el menor número de botones con respecto a PS2 no permite realizarlas todas.	9.0
DURACIÓN > La inclusión del modo Dinastía y la compatibilidad con PS2 corrigen uno de los fallos de la anterior entrega.	9.3
CONCLUSIÓN > El programa mantiene la jugabilidad de la anterior entrega a la vez que aumenta la duración con la inclusión de nuevos modos y la compatibilidad con PS2.	9.2





LA ALTERNATIVA



ARCHER MACLEAN'S MERCURY



A pesar de su algo rancio nivel de dificultad, sigue planteando retos únicos gracias a la peculiar elección de la materia protagonista.

MERCURY MELTDOWN

MANIPÚLESE CON PRECAUCIÓN. ALTO NIVEL TÓXICO

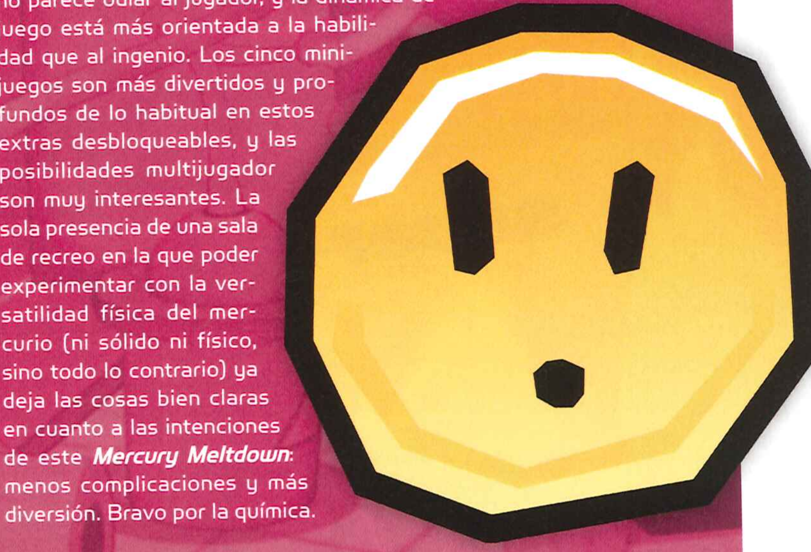
PSP



COMPAÑÍA: **IGNITION ENT.**
DESARROLLADOR: **AWESOME STUDIOS**
DISTRIBUIDOR: **VIRGIN PLAY**
GÉNERO: **PUZZLE**
JUGADORES: **1-2**
ON-LINE: **NO**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-**
SALVAR PARTIDA: **832 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **49,95€**
www.www.ignitionent.com/meltdown

POR **JOHN TONES**

Aun siendo uno de los juegos más anticipados de la línea inicial de títulos para **PSP**, *Archer Maclean's Mercury* tenía ciertos problemas de manejo (y, por encima de todo, una dificultad estratosférica y sumamente frustrante) que no lo convertían en el *puzzle* demoledor que a más de uno nos habría gustado. Pero el paso del tiempo y la inesperada escasez de juegos para la portátil de **Sony** alejados de los derrapes y los tiroteos, han acabado situándolo en una estimable posición como «el otro» *puzzle* para **PSP**, por detrás del imbatible *Lumines*. Por suerte, llega a nuestros bolsillos ***Mercury Meltdown***, un estilizado *remake* del título de Maclean que parte del mismo planteamiento (conducir una versátil bola de metal líquido, mercurio, hasta el final de laberintos cada vez más complicados) y de un original lavado de cara (de la hipnótica y fría luminosidad original pasamos a un colorido diseño *cell-shading* mucho menos realista). El resultado, más allá de la nueva orientación gráfica, es espectacular: en esta segunda toma de contacto con el mercurio se han pulido casi todos los fallos de la primera entrega. La cámara ya no parece odiar al jugador, y la dinámica de juego está más orientada a la habilidad que al ingenio. Los cinco minijuegos son más divertidos y profundos de lo habitual en estos extras desbloqueables, y las posibilidades multijugador son muy interesantes. La sola presencia de una sala de recreo en la que poder experimentar con la versatilidad física del mercurio (ni sólido ni físico, sino todo lo contrario) ya deja las cosas bien claras en cuanto a las intenciones de este ***Mercury Meltdown***: menos complicaciones y más diversión. Bravo por la química.











BOLAS VISCOSAS > Hasta lograr desbloquearlos todos hay que sudar la gota gorda (y densa), pero vale la pena: los minijuegos Rodeo, Carrera, Metrix, Empujón y Pintura son divertidísimos, sobre todo en multijugador.

MERCURY MELTDOWN





La abundancia de obstáculos, enemigos y posibilidades de mutación del mercurio, sin abandonar la rotunda simplicidad.

El nuevo estilo cell-shading, a veces más confuso que en el primer Mercury debido a la explosión de colores.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation 2 — **VALORES SOBRE 10**

GRÁFICOS > Originales y rumbosos, pero no siempre bien combinados. Preferimos los de la primera entrega, sobrios y matemáticos.	8.0
SONIDO > Abundantes melodías de tecno simpático, anodinas la mayoría de las veces y con agradecidas incursiones en el pop frenético.	7.0
JUGABILIDAD > Todos los problemas de manejo y equilibrio de dificultad de la primera entrega han sido solventados. Mejor que nunca.	9.0
DURACIÓN > 160 niveles, y muy, muy pocos de relleno. El doble que en el Mercury original. Y multijugador. Y minijuegos. Mercurio para rato.	9.0



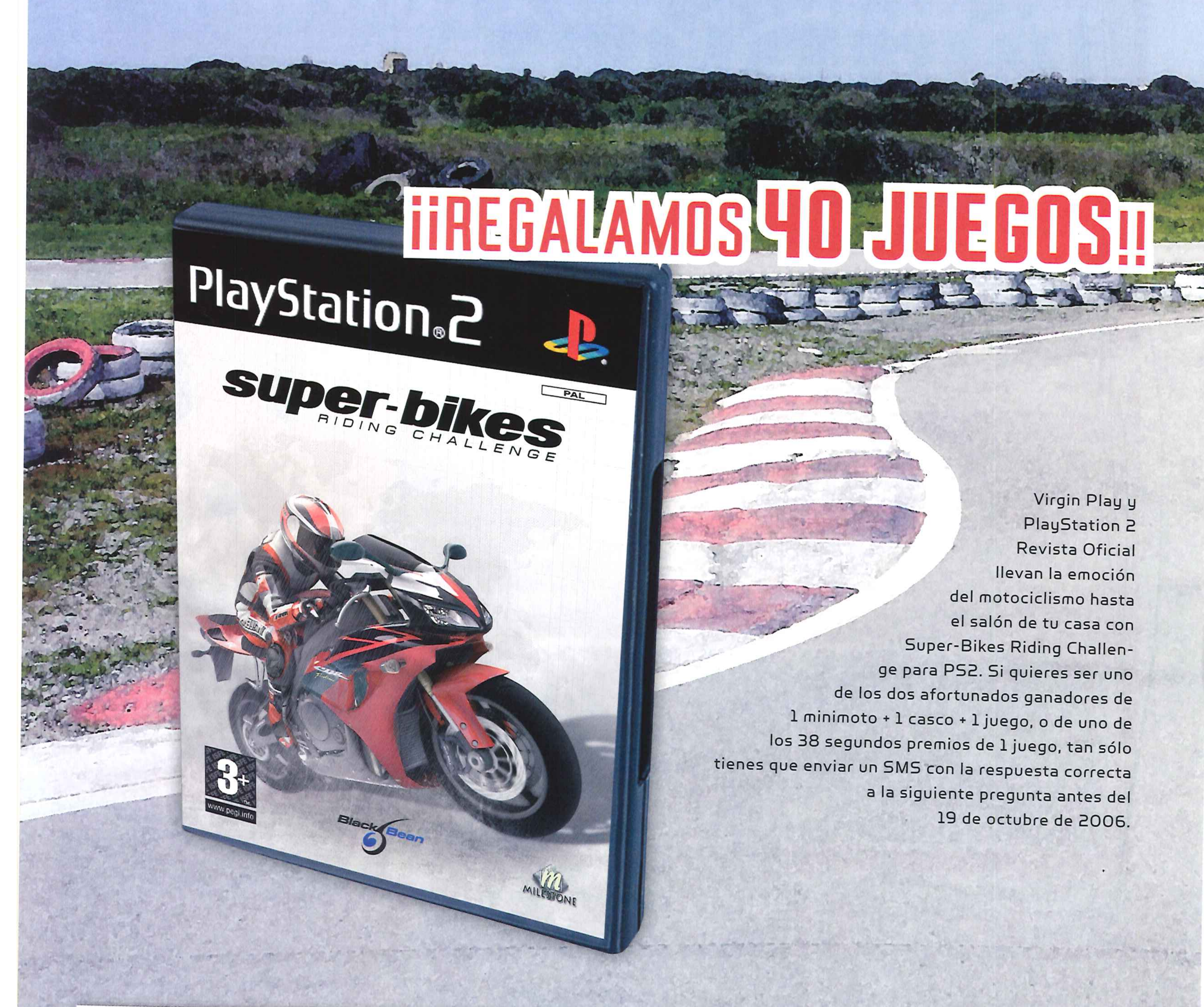




CONCLUSIÓN > Aunque carece del estilo cool de Lumines (el «puzzle-relaciones públicas» de PSP) este Mercury Meltdown es un ejemplo perfecto de su género: ágil, instantáneo e inmediato. **8.7**

SUPER-BIKES
RIDING CHALLENGE

¡¡REGALAMOS 40 JUEGOS!!



Virgin Play y PlayStation 2 Revista Oficial llevan la emoción del motociclismo hasta el salón de tu casa con Super-Bikes Riding Challenge para PS2. Si quieres ser uno de los dos afortunados ganadores de 1 minimoto + 1 casco + 1 juego, o de uno de los 38 segundos premios de 1 juego, tan sólo tienes que enviar un SMS con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del 19 de octubre de 2006.

¿De qué país son los programadores del juego?

A) Francia B) Italia C) San Marino

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número **5575** poniendo la palabra bikesps2, espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número **5575** el siguiente mensaje: bikesps2 A



¡¡REGALAMOS 2 MINIMOTOS Y 2 CASCOS!!









PlayStation®2



Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Sólo pueden participar en el concurso los mayores de 18 años. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 19 de octubre de 2006.

Bazar

Descubre los últimos accesorios para PlayStation 2 y PSP. Desde los realmente imprescindibles hasta los más curiosos que han aparecido en nuestro país



GAMERACER PRO DRIVING SIMULATOR

COMPAÑÍA GAMERACER
DISTRIBUIDOR JOYTECH
PVP-R. 499 €

Los amantes del mundo del motor (que tengan espacio de sobra en casa) van a encontrar en este periférico una fantástica solución para disfrutar plenamente con los juegos de conducción. Este asiento es compatible con la mayoría de volantes para **PlayStation 2**, tiene una barra para ajustar su longitud al tamaño del usuario y, sin duda, la forma más realista de conducir en tu consola.

Curiosidades



SPEEDSTER CONTROLLER

COMPAÑÍA FANATEC
DISTRIBUIDOR SIN CONFIRMAR
PVP-R. SIN CONFIRMAR

La compañía germana ha desarrollado un *gamepad* que se adapta a la perfección a juegos como *GTA*, (conducir y correr) gracias a su elaborado diseño.

COMO UN VOLANTE > El eje permite girar el mando para hacer las funciones de un volante. Cuatro LED azules indican la aceleración y grado de giro. Incluye pilas recargables y cable USB para cargar.





T-PACK

COMPAÑÍA THRUSTMASTER
DISTRIBUIDOR HEREDEROS DE NOSTROMO
PVP-R. 39,90

Con estos auriculares vas a poder mejorar (por lo menos en lo que a volumen se refiere) el sonido de tu **PSP**. Además de por su comodidad, el *T-Pack* destaca porque vas a encontrar un par de auriculares extra para compartir el sonido de tus juegos, películas o música con otra persona.

VALORACIÓN PS2	REGULAR	BUENO	MUY BUENO
VALORACIÓN PSP	REGULAR	BUENO	MUY BUENO



RUN'N DRIVE

COMPAÑÍA THRUSTMASTER
DISTRIBUIDOR HEREDEROS DE NOSTROMO
PVP-R. 24,99

A partir de noviembre se pone a la venta este *gamepad* con gatillos progresivos, distintas configuraciones y rueda óptica. También incorpora vibración y un diseño ergonómico que se adapta a la perfección a la posición natural de la mano.



T-MEGA PACK

COMPAÑÍA THRUSTMASTER
DISTRIBUIDOR HEREDEROS DE NOSTROMO
PVP-R. 34,99

De la mano de **Thrustmaster** llega un *pack* muy completo para **PS2**. Junto al mando (con vibración) se incluye un soporte vertical de color azul y un volante con pedales progresivos. Por este precio, casi no se puede pedir más.





TECH PACK

COMPAÑÍA JOYTECH
DISTRIBUIDOR JOYTECH
PVP-R. 24,99

Dentro de los múltiples *packs* con diferentes utensilios para **PSP**, **Joytech** te ofrece éste, con un soporte para ver películas, un estuche de transporte, adaptador de coche, protectores de pantalla y dos fundas para UMD. Muy completito.



AURICULARES KSC9

COMPAÑÍA KOSS
DISTRIBUIDOR GRUP STRAND 87
PVP-R. 17,90

Si quieres sacar el máximo partido a la portabilidad de tu **PSP**, estos auriculares de **Koss** se adaptan perfectamente a tu oído sin necesidad de cinta u otro tipo de sujección. Y como suele ser habitual en esta marca, ofrece un sonido mucho más que decente.



Top Juegos Imprescindibles

PlayStation 2



SUGERENCIAS DEL CHEF

A PESAR DEL BALONCESTO...



LA ÚLTIMA ENTREGA
PRO EVOLUTION SOCCER 6 (KONAMI)

Al menos para PlayStation 2. La próxima edición ya aterrizará en los circuitos de PS3, así que aprovecha para disfrutar con el mejor fútbol de la mano de Konami hasta que lleguen los jugadores de la próxima generación.



EN CONTINUA EVOLUCIÓN
FIFA 07 (EA SPORTS)

El grupo de desarrollo afincado en Canadá sigue puliendo su obra más laureada. Con FIFA 07, Konami ya se puede echar a temblar, una vez más se ha depurado el control, se han mejorado los gráficos y, por supuesto, sigue con los mejores comentaristas.



¡A DIVERTIRSE TOCA!
SENSIBLE SOCCER (CODEMASTERS)

Este rival no le hace sombra a ninguno de los títulos anteriores, la verdad es que juega en otra liga. De cualquier forma, si quieres pasar un rato divertido recordando viejos tiempos, este remake del clásico te puede provocar alguna que otra sonrisa.



AVENTURA / ACCIÓN

1 SCARFACE: THE WORLD IS YOURS
//////////VIVENDI UNIVERSAL // 59,95€ // +18 AÑOS//
Revive la película «El Precio Del Poder» en una emocionante aventura para PlayStation 2.

2 MGS3: SUBSISTENCE
//////////KONAMI // 49,90€ // +16 AÑOS//
Edición mejorada de la tercera entrega con modo On-line y las dos ediciones para MSX completas.

3 TOMB RAIDER LEGEND
//////////EIDOS // 59,95€ // +12 AÑOS//
La arqueóloga más bella recupera el glamour y esplendor que la hicieran triunfar en PSone.

4 RESIDENT EVIL 4
//////////CAPCOM // 29,95€ // +18 AÑOS//
Capcom es el rey indiscutible del Survival Horror gracias al mejor Resident Evil de la saga.



5 ONIMUSHA: DOD
//////////CAPCOM // 49,95€ // +16 AÑOS//
Otra franquicia que ha sufrido una evolución que le encumbra en lo más alto de las aventuras.



6 SHADOW OF THE COLOSSUS
//////////SONY C.E. // 59,99€ // +12 AÑOS//
Poesía en movimiento y un deslumbrante apartado gráfico. Team Ico marca tendencias.



7 GOD OF WAR (PLATINUM)
//////////SONY C.E // 19,99€ // +18 AÑOS//
El juego más sorprendente de 2005 tenía que ocupar un lugar de honor en esta lista.



8 YAKUZA
//////////SEGA-ATARI // 49,99€ // +18 AÑOS//
Un héroe con actitud en una historia de amor y venganza que te va a hacer vibrar.



9 HITMAN BLOOD MONEY
//////////PROEIN // 59,95€ // +16 AÑOS//
Asesino a sueldo, el Agente 47, continúa reservando sus mejores trabajos para PlayStation 2.



10 ICO
//////////SONY C.E. // 29,95€ // +7 AÑOS//
El último lugar está reservado para esta obra maestra convertida ya en un clásico de PS2.



CONDUCCIÓN

1 FORMULA 1 06
//////////SONY C.E. // 59,99€ // +3 AÑOS//
No podrás resistirte a vivir toda la intensidad del Mundial como si fueras el mismísimo Alonso.



2 TOURIST TROPHY
//////////SONY C.E. // 59,99€ // +3 AÑOS//
Los creadores de Gran Turismo demuestran su maestría en el mundo del motociclismo.



3 BURNOUT REVENGE
//////////EA GAMES // 22,95€ // +3 AÑOS//
La última entrega de la franquicia de conducción más arrolladora. No apta para cardíacos.



4 OUTRUN 2006: COAST TO COAST
//////////SEGA-ATARI // 59,95€ // +3 AÑOS//
Los que disfrutaron con el clásico de Sega en los 80 pueden ir abrochándose los cinturones.



5 FLATOUT 2
//////////EMPIRE // 59,95€ // +12 AÑOS//
Flatout regresa con una segunda parte más alocada, divertida y técnicamente impresionante.

LUCHA

1 TEKKEN 5
//////////NAMCO // 59,95€ // +12 AÑOS//
En esta edición del Torneo del Puño de Hierro la competición se mantiene al más alto nivel.



2 URBAN REIGN
//////////NAMCO // 59,99€ // +16 AÑOS//
De los creadores de Tekken llega una mezcla de juego de lucha y peleas callejeras.



3 SOUL CALIBUR III
//////////NAMCO // 59,99€ // +16 AÑOS//
Editor de luchadores, misiones y viejos conocidos junto a nuevos fichajes. Todo un lujo.



4 THE WARRIORS
//////////ROCKSTAR-TAKE2 // 59,99€ // +18 AÑOS//
Rockstar te pone en la piel de los Guerreros de la Noche, en un juego de atmósfera callejera..



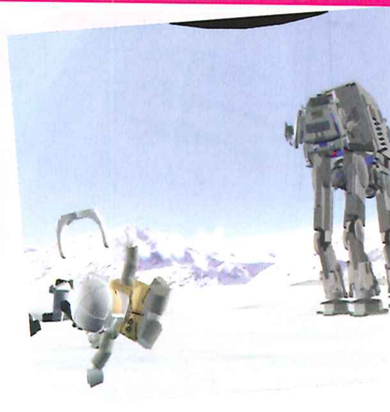

5 SUPER DRAGON BALL Z
//////////ATARI // 49,99€ // +12 AÑOS//
Excelente conversión de la recreativa, de la mano de Craft & Meister.

EN UNA GALAXIA MUY, MUY LEJANA...



EL INICIO DE UNA SAGA
LEGO STAR WARS

Han pasado casi dos años desde que la recreación de los episodios I, II, y III de Star Wars realizada por Traveller's Tales, pero con piezas de Lego, dejara anonadado a medio mundo. Tan fantástica adaptación llegaba plena de jugabilidad y con una calidad técnica alucinante.

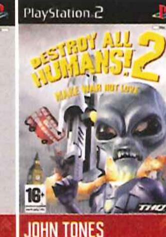


NUESTROS FAVORITOS


THE ELF
XENOSAGA EPISODE III


R. DREAMER
RULE OF ROSE


LAST MONKEY
KINGDOM HEARTS II

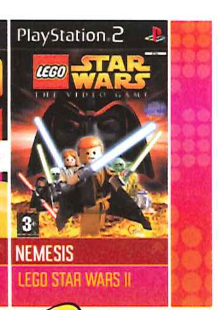

JOHN TONES
DESTROY ALL HUMANS! 2


GRADIUS
GENJI


DOC
FIFA 07


SUPERNENA
RESERVOIR DOGS


ANNA
SINGSTAR: L.E.O.P.E.


NEMESIS
LEGO STAR WARS II



RPG / ESTRATEGIA


1 KINGDOM HEARTS II
SQUARE ENIX // 59,95€ // +12 AÑOS
Sora, Donald y Goofy se embarcan en una nueva aventura en un mundo mágico.


2 DRAGON QUEST: EPDRM
SQUARE ENIX // 25€ // +12 AÑOS
Por fin la gran saga RPG traspasa las fronteras japonesas y aterriza en Europa.


3 FINAL FANTASY X-2 (PLATINUM)
SQUARE-ENIX // 19,95€ // +12 AÑOS
Yuna regresa, y esta vez acompañada. Música, amor y poder femenino en un gran RPG.

4 XENOSAGA II: JVGUB
NAMCO // 59,99€ // +12 AÑOS
La segunda entrega de la Space Opera de Namco, se inspira en textos de Nietzsche


5 SUIKODEN V
KONAMI // 59,95€ // +12 AÑOS
Konami concluye su popular saga RPG en PS2 con uno de sus mejores capítulos.

DEPORTES


1 FIFA 07
EA SPORTS // 44,95 € // +3AÑOS
EA Sports le pisa los talones a Konami con un FIFA de alto voltaje, ¿será el nuevo rey?


2 PRO EVOLUTION SOCCER 5
KONAMI // 19,95 € // +3AÑOS
La competencia aprieta fuerte para desestabilizar al indiscutible número uno del deporte rey.


3 FIGHT NIGHT ROUND 3
EA SPORTS // 59,95€ // +16 AÑOS
No todo iba a ser fútbol. Desde EA Sports llega un extraordinario simulador pugilístico.


4 NBA LIVE 07
EA SPORTS // 59,95€ // +3 AÑOS
Gasol a la cabeza del mejor baloncesto mundial. Pero falta la selección campeona del mundo.


5 EVERYBODY'S GOLF
SONY C.E. // 29,90 € // +3 AÑOS
Un pequeño hueco reservado para el simulador de golf más divertido y genial de PS2.

SHOOTER


1 BLACK
EA GAMES // 59,95€ // +16 AÑOS
Algunos lo califican como el Burnout del género shooter. Acción a raudales y muchas balas.


2 CALL OF DUTY 2: BIG RED ONE
ACTIVISION // 59,95€ // +16 AÑOS
Dentro de los títulos que recrean la Segunda Guerra Mundial, éste es una auténtica joya.


3 BATTLEFIELD 2: MODERN COMBAT
EA GAMES // 19,95€ // +16 AÑOS
Pocos shooters pueden competir en variedad con este juego, sobre todo en vehículos.


4 MOH: EUROPEAN ASSAULT
EA GAMES // 22,95€ // +16 AÑOS
El último capítulo de la serie deslumbra una vez más con las aventuras de un soldado americano.


5 TIME SPLITTERS: FUTURO P.
EA GAMES // 19,95€ // +18 AÑOS
Como augura el subtítulo, un futuro perfecto hasta que llegue una nueva entrega del juego.

PARTY GAMES


1 SINGSTAR LEGENDS
SONY C.E. // 29,99€-59,99€ // +7 AÑOS
David Bowie, John Lennon, Depeche Mode, The Police y muchos más clásicos para tu garganta.


2 SINGSTAR ROCKS!
SONY C.E. // 29,99€-59,99€ // +12 AÑOS
Si quieres que tus reuniones en casa sean una fiesta, no te quedes sin esta entrega.


3 BUZZ! EL GRAN RETO
SONY C.E. // 39,99€-59,99€ // +3 AÑOS
Para aquellos que opten por un divertimento más pausado pero con la misma rivalidad.


4 SINGSTAR 80s
SONY C.E. // 29,99€ - 59,99€ // +3 AÑOS
¿Sientes nostalgia por la década del pelo cardado? Este Singstar te traerá buenos recuerdos.


5 GUITAR HERO
ACTIVISION // 79,95€ // +12 AÑOS
Serás un dios del metal con este simulador de guitarra eléctrica repleto de clásicos del rock.

TOP 10 PlayStation 2 REVISTA OFICIAL - ESPAÑA

1. KINGDOM HEARTS II (SQUARE ENIX)
2. SCARFACE E.P.O.P.T.W.I.Y. (VIVENDI UNIVERSAL)
3. FIFA 07 (EA SPORTS)
4. METAL GEAR SOLID 3: SUBSISTENCE (KONAMI)
5. SINGSTAR ROCKS! (SONY C.E.)
6. YAKUZA (SEGA-ATARI)
7. BUZZ! EL GRAN RETO (SONY C.E.)
8. LEGO STAR WARS II (ACTIVISION)
9. FORMULA ONE 06 (SONY C.E.)
10. THE SILENT HILL COLLECTION (KONAMI)

LOS MÁS VENDIDOS GAME

DEL 1 AL 31 DE AGOSTO

1. PRO EVOLUTION SOCCER 5 PLATINUM (KONAMI)
2. FORMULA ONE 06 (SONY C.E.)
3. GTA: LIBERTY CITY STORIES (ROCKSTAR)
4. CARS (THQ)
5. GRAN TURISMO 4 PLATINUM (SONY C.E.)
6. PIRATAS DEL CARIBE: LLOJS (UBISOFT)
7. FIFA 06 (ELECTRONIC ARTS)
8. EL CÓDIGO DA VINCI (TAKE 2)
9. TOURIST TROPHY (SONY C.E.)
10. GTA: SAN ANDREAS PLATINUM (ROCKSTAR)

ENVÍA TU TOP



POR DIEGO GARCÍA

1. SILENT HILL COLLECTION (KONAMI)
2. DRAGON QUEST: EPDRM (SQUARE-ENIX)
3. SHADOW OF THE COLOSSUS (SONY C.E.)
4. METAL GEAR SOLID 3: SUBSISTENCE (KONAMI)
5. RESIDENT EVIL 4 (CAPCOM)
6. ICO (SONY C.E.)
7. PRINCE OF PERSIA: LAS DOS CORONAS (UBISOFT)
8. FINAL FANTASY X-2 (KONAMI)
9. TEKKEN 5 (BANDAI NAMCO)
10. PRO EVOLUTION SOCCER 5 (KONAMI)

¡Colabora con nosotros! Envía tus TOP a **[ps2@grupozeta.es]** o a **Playstation 2 Revista Oficial España, C. O'Donnell 12. 28009 MADRID**

MARAVILLAS DESPIEZADAS
LEGO STAR WARS II

El magnífico arranque de esta saga no podía conducir a otro desenlace que la llegada de una secuela. Las piezas de Lego dan vida en esta ocasión a personajes, artilugios y eventos de los episodios IV, V y VI. ¡Prepárate para disfrutar de los mejores momentos de la trilogía!



MÁS SABE EL DIABLO...
STAR WARS BOUNTY HUNTER

... por viejo que por diablo. Bounty Hunter es para muchos el mejor título de Star Wars para PlayStation 2. Por algo será. Y aunque han pasado ya cuatro largos años desde su incorporación al catálogo de la consola, si eres un friki de estas guerras, tienes que probarlo.



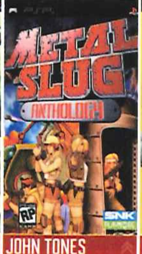
NUESTROS FAVORITOS



THE ELF
VALKYRIE PROFILE L.



R.DREAMER
POPOLOCROIS



JOHN TONES
METAL SLUG ANTHOL.



GRADIUS
GUN SHOWDOWN



DOC
RIDGE RACER 2



SUPERNENA
LOCO ROCO



LAST MONKEY
BLADE DANCER



NEMESIS
ULTIMATE G'N'G.

PSP

A TOPE CON LOS... JUEGOS URBANOS



GANGS OF LONDON

LONDRES EN «PEQUEÑITO»



Gangs Of London es el ejemplo más claro de juego que transcurre en una ciudad, llegando a convertirse ésta en protagonista activo de la aventura. Además, cuenta con el aliciente de que el escenario es una recreación muy fidedigna de Londres. El juego puede servirte para conocer el centro de esta mega-urbe, sus calles y sus monumentos más emblemáticos.

CORRUPCIÓN EN MIAMI

UNA CIUDAD AMERICANA



La acción se desarrolla en Miami. Aunque sin el realismo de Gangs Of London, la ambientación es muy buena, sobre todo por la época retratada.



GTA: LIBERTY CITY STORIES

TODA UNA REFERENCIA



Liberty City es una ciudad ficticia, pero sin duda es la que más juego ha dado a los usuarios de PSP hasta que se ponga a la venta la nueva entrega.

TOP 10 PlayStation 2 REVISTA OFICIAL - ESPAÑA

1. TEKKEN: DARK RESURRECTION [BANDAI NAMCO]
2. ULTIMATE GHOSTS'N GOBLINS [CAPCOM]
3. SYPHON FILTER DARK MIRROR [SONY C.E]
4. LOCOROCO [SONY C.E.]
5. FORMULA ONE 06 [SONY C.E.]
6. DAXTER [SONY C.E.]
7. GTA LIBERTY CITY STORIES [ROCKSTAR-TAKE2]
8. PRO EVOLUTION SOCCER 5 [KONAMI]
9. GANGS OF LONDON [SONY C.E.]
10. STREET FIGHTER ALPHA 3 MAX [CAPCOM]

LOS MÁS VENDIDOS GAME



DEL 1 AL 31 DE AGOSTO

1. FORMULA ONE 06 [SONY C.E.]
2. PRINCE OF PERSIA REV. PLATINUM [UBISOFT]
3. GTA: LIBERTY CITY STORIES [ROCKSTAR-TAKE 2]
4. CARS [THQ]
5. SPIDER-MAN 2 [ACTIVISION]
6. DRAGON BALL Z SHIN BUDOKAI [ATARI]
7. JUICED: ELIMINATOR [THQ]
8. RIDGE RACER [BANDAI NAMCO]
9. SPLINTER CELL ESSENTIALS [UBISOFT]
10. CAPCOM CLASSICS COL. REMIXED [CAPCOM]

ENVÍA TU TOP



POR JACINTO MARTÍNEZ

1. GTA: LIBERTY CITY STORIES [ROCKSTAR]
2. SYPHON FILTER BLACK MIRROR [SONY C.E.]
3. SPLINTER CELL ESSENTIALS [UBISOFT]
4. TOMB RAIDER LEGEND [EIDOS]
5. PRINCE OF PERSIA REVELATIONS [UBISOFT]
6. GANGS OF LONDON [SONY C.E.]
7. CORRUPCIÓN EN MIAMI [VIVENDI UNIVERSAL]
8. LOCOROCO [SONY C.E.]
9. PRO EVOLUTION SOCCER 5 [KONAMI]
10. DAXTER [SONY C.E.]

¡Colabora con nosotros! Envía tus TOP a **[ps2@grupozeta.es]** o a **Playstation 2 Revista Oficial España, C. O'Donnell 12. 28009 MADRID**

A DARSE UNA BUENA PALIZA CON...







EL REY DE REYES
TEKKEN: DARK RESURRECTION

Si te jactas de ser un as encadenando combos hasta la victoria, en tu colección no puede faltar el mejor juego de lucha para tu portátil. Bandai Namco ha desarrollado un auténtica maravilla que aprovecha al máximo tu PSP.

LA GRAN SORPRESA
DEF JAM: FIGHT FOR NY THE TAKEOVER

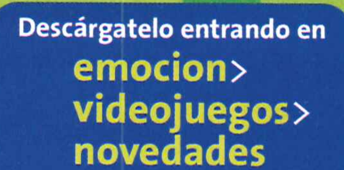
Sin tener detrás el apoyo que aporta pertenecer a una saga clásica, Def Jam Fight For NY: T.T. rompe moldes con un impresionante motor gráfico y un consistente sistema de juego, junto a las mayores estrellas del rap mundial.

COMO DEBE SER
STREET FIGHTER ALPHA 3 MAX

Si no has oído hablar de Street Fighter no sé que haces leyendo esta revista: ¡Sacrilegio! ¡Ayuken! ¡Soryuken! Hagamos como que no ha pasado nada y ve corriendo hasta la tienda más próxima para tener un pedazo de historia.

TROPICAL MADNESS





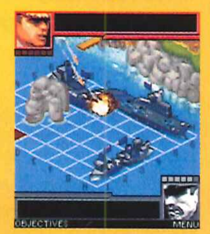
Descárgatelo entrando en
emocion>
videojuegos>
novedades

Sólo clientes movistar.
Precio del servicio 3€. Imp. ind. no inc.
Coste de navegación 0,3€ por conexión.



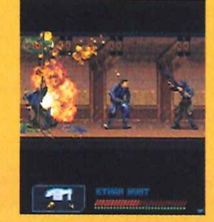
DESTACADOS





¡Tocado y hundido! ¡Juega a los barquitos por Blue Tooth!

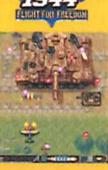


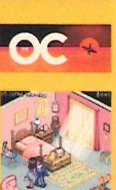


¡La misión más arriesgada en tu móvil!

MÁS JUEGOS







LUMINES mobile













Para descargarte cualquiera de los otros juegos entra en
emocion>videojuegos>tiendasdejuegos>gameloft



Trucos

POR **SUPERNENA**

A

Aeon Flux

Selecciona la opción Extras del menú principal. Elige después Trucos y usa cada código según el diccionario de estilo militar (A de Alpha, B de Bravo, C de Charlie). Para activar cada truco, pausa el juego y elige la opción de «Trucos».

Modo Dios
TRIROX

Recupera vida
HEALME

Vida infinita
CLONE

Poderes ilimitados
LCVG

Munición infinita
FUG

Un tiro mata
BUCKFST

Fatalities
CUTIONE

Ape Escape 3

En la pantalla de título pulsa L1 R1 L2, R2, SELECT y START a la vez para desbloquear el menú de trucos.
Si quieres ver el vídeo de Solid Snake con Pipo Snake introduce la contraseña 2 snakes

B

Battlefield 2 Modern Combat

Desbloquea todas las armas
Durante el juego mantén pulsados L2 y R2 y presiona → → ↓ ↑ ← ←

Black



Para conseguir un arma más potente introduce cualquiera de estos códigos como nombre de perfil. Después, te volverá a pedir un nombre de perfil y ya podrás usar el nombre que quieras.
5SQQ-STHA-ZFFV-7XEV
9NDH-293Y-P6MJ-829Q
8PPV-J8SY-KA8T-BPYK
G68Y-X5LB-N8PE-9D7N
5Q9E-4SEK-FJVV-C5HV
HQ6G-ZP3B-C5LE-WMXA
EG4P-ZGUJ-6SQJ-3X68
6DEG-7W3X-RKJF-TDF4
3K67-9J5G-NSQH-G49M

Blood Rayne 2

Introduce cada código en el menú Cheats (Ten en cuenta que algu-



nos deben ser activados para que funcionen).

Código maestro
WANT THIS DARK REALITY TAINT QWEEF

Modo Dios
UBER TAINT JOAD DURF KWIS

Todos los poderes
BLANK UGLY PUSTULE EATER

Recupera vida
NURTURE HAPPY PUSTULE ERASURE

Vida infinita
TERMINAL REALITY SUPER UBER XXX VACATE (Para que funcione deben estar activados «Ira infinita» y «Modo Dios»)

Ira infinita
PIMP REAP DARK DARK MUSE

Rellena la sangre
NAKED JUGGY RESISTANCE PACY

Rellena munición
WHACK THIS MOLESTED NINJA

Munición infinita
UGLY DARK HEATED ORANGE QUAFF

Todos los combos
BONE THIS CURRY VOTE

Selección de nivel
ANOMALIES ARE JUAN INSULATED

Todas las secuencias de FMV
PENSION REAP SUPER VULGAR

Trajes alternativos
WHACK LICK EROTIC CUNNINGLY

C

Call Of Duty 2 Big Red One

En la pantalla de Selección de Nivel, mantén pulsado R1 y L1 y presiona ↑ ↑ ↓ ↓ ← ← → → □ → □ → □

Cars

Introduce cada contraseña en el menú «Códigos de trucos» dentro de «Opciones»:

Desbloquea todos los minijuegos y pistas
IF900HP

Nitro infinito
CONC3PT

Salida rápida
VROOOOM

Desbloquea todos los dibujos y personajes
MATTL66

Desbloquea todos los vídeos
WATCHIT

Las Crónicas De Narnia

Avanzar al siguiente nivel
Durante el juego, mantén pulsado L1 y presiona ↓ ← ↓ ← ↓ → ↓ → ↑

Desbloquear todos los niveles
En el armario, mantén pulsado L1 y presiona ↑ ↑ → → ↑ → ↓

El Código Da Vinci

Introduce cada contraseña en la sección de Códigos dentro de opciones.

Modo Dios
Vitruvian Man

Doble vida
Sacred Feminine

Un tiro mata
Phillips Exeter

Selección de nivel
Clos Luce 1519

Todos los Bonus desbloqueados
Et in Arcadia

Conflict Global Storm

Presiona L1 R1 L1 R1 ○ ○ ○ ○ en el menú principal para activar el modo Trampas. (No sumas puntos pero puedes elegir misión, guardar las veces que quieras y tener munición infinita.)

D

Devil May Cry 3 El Despertar De Dante

Desbloquea todas las galerías, trajes alternativos y modos de Bonus
Manteniendo pulsados los botones L1 L2 R1 R2 en el menú inicial, gira el joystick analógico izquierdo hasta que oigas «Devil May Cry».

Devil May Cry 3 El Despertar De Dante (EDICIÓN ESPECIAL)

Desbloquear todo
Manteniendo presionados R1, R2, L1 y L2, pulsa ↑, ←, ↓, ← en el joystick analógico Izquierdo.

Driver Parallel Lines

Introduce cada código en el menú de trucos.

GUNBELT Munición infinita
GUNRANGE Todas las armas
ZOOMZOOM Nitro infinita
ROLLBAR Coches indestructibles
TOOLEDUP Mejoras gratis
CARSHOW Todos los vehículos
IRONMAN Invencibilidad
KEYSTONE Coches de policía vulnerables

F

FIFA Street 2

Jugadores diminutos
Con el juego en Pausa, mantén pulsado L1 y △ y presiona ↑ ← ↓ ↓ → ↓ ↑ ←

Jugadores de tamaño normal
Con el juego en Pausa, mantén pulsado L1 y △ y presiona → → ↑ ↓ ↓ ← → ←

Todos los uniformes y zapatillas
En el menú principal, mantén pulsado L1 luego △ y presiona → → ← ↑ ↑ ↑ ↓ ←

Flatout 2

Para disponer de todos los vehículos en el modo Carrera y tener llenas las arcas del banco, crea un nuevo perfil, con el nombre GIEVEPIX. Cuando hayas introducido la última letra el nombre entero desaparecerá. De esta manera podrás nombrar tu perfil de la manera que desees.
Introduce los siguientes códigos en el menú de Extras para conseguir los correspondientes coches:



RUTTO – Desbloquea el pimpster
WOTKINS - Desbloquea el flatmobile
BIGTRUCK - Desbloquea el mob car
GIEVCARPLZ - Desbloquea el school bus
KALJAKOPPA - Desbloquea el rocket
ELPUEBLO - Desbloquea el truck
(Estos coches sólo estarán disponibles para carreras rápidas).

Full Spectrum Warrior: Ten Hammers

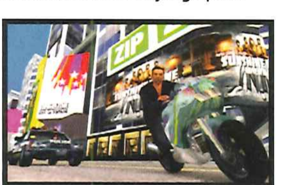
Modo trucos
Selecciona la opción de Bonus, después elige «Trucos».

Todos los niveles de multijugador cooperativo
Introduce **fullspectrumpwnage** en el menú de trucos.

G

GTA: Liberty City Stories

Introduce cada combinación de botones durante el juego pero



recuerda guardar la partida antes porque una vez activados, la mayoría de los trucos no se pueden desactivar.

Set de armas 1
↑, □, □, ↓, ←, □ □, →

¿Llevas semanas atascado en una fase por culpa de un puzzle que no consigues superar? ¿No sabes cómo desbloquear tu coche o personaje preferido? ¿O simplemente quieres disfrutar de una partida sin complicaciones gracias a la vida infinita? Sea cual sea tu caso, nosotros te ayudamos a conseguirlo. Consulta nuestra «Trucoteca», busca consejos en «Sin trampa ni cartón» y si aún así no encuentras lo que buscas... ¡Pídenoslo!

Set de armas 2
▲, ◎, ◎, ▼, ◀, ◎, ◎, ▶

Set de armas 3
▲, ⊗, ⊗, ▼, ◀, ⊗, ⊗, ▶

Consigue $250.000
L1 R1 △, L1 R1, ◎, L1 R1

Rellena la munición
L1 R1, ◎, L1 R1, ⊗, L1 R1

Rellena la salud
L1 R1, ⊗, L1 R1, ▢, L1 R1

Incrementa el nivel de búsqueda
L1 R1, ▢, L1 R1, △, L1 R1

La poli nunca te busca
L1, L1, △, R1, R1, ⊗, ▢, ◎

Tiempo soleado
L1, L1, ◎, R1, R1, ▢, △, ⊗

Tiempo despejado
▲, ▼, ◎, ▲, ▼, ▢, L1, R1

Tiempo nublado
▲, ▼, ⊗, ▲, ▼, △, L1, R1

Tiempo lluvioso
▲, ▼, ▢, ▲, ▼, ◎, L1, R1

Tiempo nublado
▲, ▼, △, ▲, ▼, ⊗, L1, R1

Generar un tanque Rhino
L1, L1, ◀, L1, L1, ▶, △, ◎

El reloj avanza más rápido/normal
L1, L1, ◀, L1, L1, ▶, ◎, ⊗

Destruir todos los vehículos en pantalla
L1, L1, ◀, L1, L1, ▶, ⊗, ▢

Los peatones están descontrolados
L1, L1, R1, L1, L1, R1, ◀, ▢

Los peatones te atacan
L1, L1, R1, L1, L1, R1, ▲, △

Todos los peatones tiene armas
R1, R1, L1, R1, R1, L1, ▶, ◎

Juego más rápido
R1, R1, L1, R1, R1, L1, ▼, ⊗

Juego más lento
R1, △, ⊗, R1, ▢, ◎, ◀, ▶

Tracción perfecta
L1, ▲, ◀, R1, △, ◎, ▼, ⊗

Suicidarse
L1, ▼, ◀, R1, ⊗, ◎, ▲, △

Todos los semáforos están en verde
△, △, R1, ▢, ▢, L1, ⊗, ⊗

Conductores Agresivos
▢, ▢, R1, ⊗, ⊗, L1, ◎, ◎

Generar un camión de la basura
△, ◎, ▼, △, ◎, ▲, L1, L1

Los coches pueden avanzar sobre el agua
◎, ⊗, ▼, ◎, ⊗, ▲, L1, L1

Guitar Hero

Introduce cada combinación de botones en el menú principal y un mensaje te confirmará que el código es correcto. Repite este proceso cuando quieras desactivar el efecto pero recuerda que una vez activado un código no se puede grabar.

Código maestro
Amarillo, Naranja, Azul, Azul, Naranja, Amarillo, Amarillo

El fondo desaparece
Azul, Amarillo, Naranja, Azul, Amarillo, Naranja

Air guitar
Naranja, Naranja, Azul, Amarillo, Naranja

Rock, meter siempre en verde
Amarillo, Azul, Naranja, Naranja, Azul, Azul, Amarillo, Naranja

Tocar siempre con la Guitar Hero SG
Azul, Naranja, Amarillo, Azul, Azul

El público son monos
Azul, Naranja, Amarillo, Amarillo, Amarillo, Azul, Naranja

El público son calaveras
Naranja, Amarillo, Azul, Azul, Naranja, Amarillo, Azul, Azul

H

Hitman : Blood Money

Armas
En la pantalla de inicio pulsa △, △, ▢, ◎, R1, ◎, R2, ⊗, ⊗.

Todos los niveles
En la pantalla de inicio pulsa △, ▢, ▢, ▶, ▼, ◀, R2, ⊗, ⊗.

I

Los Increíbles La Amenaza Del Socavador

Con el juego en pausa, ve al menú e introduce cada código dentro de la sección Trucos

Desbloquea todos los movimientos de Mr. Increíble
MRIMASTER

Desbloquea todos los movimientos de Frozono
FROZMASTER

Super Movimiento de Mr. Increíble
MRIBOOM

Super Movimiento de Frozono
FROZBOOM

Sube la experiencia de Mr. Increíble
MRIPROF

Sube la experiencia de Frozono
FROZPROF

J

Juiced

Todos los coches en modo Arcade
Para desbloquearlos, introduce PING como código en la sección de Trucos.



Dinero infinito en modo Carrera
Para conseguirlo, introduce FAST como código en la sección de Trucos.

K

King Kong

En el menú principal mantén pulsados L1 y R1 y presiona ▼ ◎ ▲ ▢ ▼ ▼ ▲ ▲. Suelta L1, luego R1 y en el menú aparecerá la opción de Trucos (a la que también podrás acceder desde el menú de pausa del juego). Introduce cada código para conseguir el efecto deseado pero ten en cuenta que si usas trucos tu puntuación no se guardará.

Todos los niveles
KKstOry

Invencibilidad
8wonder



999 de munición
KK 999 mun

Metralleta
KKcapone

Revólver
KKtigun

Escopeta
KKshOtgun

Rifle de francotirador
KKsn1per

Lanzas infinitas
lance 1nf

Un disparo mata
GrosBras

Todos los extras
KKmuseum

L

L.A. Rush

Introduce los siguientes códigos durante el juego



Todos los coches del garaje están tuneados
Pulsa ▲ ▼ ◀ ▶ ◎ ▢ R2 R1 ▲ ▼ ◀ ▶

Consigue $5.000
Pulsa ▲ ▼ ◀ ▶ ◎ ◀ R2 ▲

La policía está fuera de combate
Pulsa ▲ ▼ ◀ ▶ R2 ▢ ▶ R1 ◀

Siempre el primero en carreras callejeras
Pulsa ▲ ▼ ◀ ▶ R2 ◀ ◎ ▲

Tráfico a la máxima velocidad
Pulsa ▲ ▼ ◀ ▶ ▢ ▶ ◎ ◀

Nitro infinito
Pulsa ▲ ▼ ◀ ▶ ▢ ▲ ▼ ◎ ▲

M

Mark Ecko's Getting Up Contents Under Pressure

Introduce cada contraseña dentro de Opciones /Códigos

Todos los niveles
IPULATOR

Todos los vídeos desbloqueados
DEXTERCROWLEY

Todos los diseños desbloqueados
SIRULLY

Todas las zonas de enfrentamiento
WORKBITCHES

Todas las mejoras de combate
DOGTAGS

Todos los graffitis y las piezas auténticas del Black Book
SHARDSOFGLASS

Todos los personajes del modo Enfrentamiento
STATEYOURNAME

Todas las leyendas desbloqueadas
NINESIX

Vida al máximo
BABYLONTRUST

Vida ilimitada
MARCUSECKOS



SUPERNENA AL RESCATE

Cada número nos esforzamos por recopilar los trucos y consejos más interesantes. Si aún así no encuentras lo que necesitas, no te cortes y pide sin pudor: dinos dónde estás atascado, de qué juego te gustaría encontrar una guía o qué quieres ver en «Sin trampa ni cartón». Envíanos un correo electrónico a la dirección trucos.ps2@grupozeta.es

He oído que hay un minijuego oculto en Tekken Dark Resurrection pero no sé cómo conseguirlo. ¿Es verdad que existe? Y si es así, ¿Cómo puedo desbloquearlo?
Rubén (Oviedo)

Si, es cierto, para conseguirlo tendrás que pasarte el juego tres veces.



Indicador de habilidad al máximo
VANCEDALLISTER

Habilidad infinita
FLIPTHESCRIPT

Todas las canciones del iPod
GRANDMACELIA

MGS3: Subsistence

Control de la pantalla de título
Presiona L3 para cambiar el motivo de fondo, R1 o R2 para cambiar la velocidad, L1 y L2 para cambiar el color de Snake y el soldado, R3 para cambiar el color de fondo y △ para dejar el fondo negro.

N

Need For Speed Most Wanted

Desbloquea el Castrol Syntec Ford GT
En la pantalla de Pulsa Start, presiona ← → ← → ↑ ↓ ↑ ↓

Desbloquea el desafío Burger King
En la pantalla de Pulsa Start, presiona ↑ ↓ ↑ ↓ ← → ← →

Desbloquea un marcador en la tienda One Stop
En la pantalla de Pulsa Start, presiona ↑ ↑ ↓ ↓ ← → ↑ ↓

O

Outrun 2006: Coast 2 Coast

1000000 millas OutRun
Introduce MILESANDMILES cuando edites una licencia y sal sin guardar cambios.

Todo completado
Introduce ENTIRETY cuando edites una licencia y sal sin guardar cambios.

P

Pac-Man World 3

Desbloquear todos los niveles y laberintos
Pulsa ← → ← → ○ ↑ en el Menú principal.

El Padrino

5000$
Con el juego en Pausa pulsa
□ ○ □ □ ○ L3

Munición al máximo
Con el juego en Pausa pulsa
○ ← ○ → □ R3

Vida al máximo
Con el juego en Pausa pulsa
← □ → ○ → L3

R

Ratchet Gladiator

En el editor de perfiles, introduce cada combinación con L2 pulsado.



Skin de Mr. Sunshine
← ← ↑ ↑ → → ↓ →

Skin de Vernon
→ ↑ ↑ ↓ ↓ → → →

Reservoir Dogs

Dentro de Opciones, ve a la sección de Trucos e introduce cada código, una vez que aparezca, tendrás que activarlo:

Desbloquear niveles
L2, R2, L2, R2, L1, R1.
Totalmente cargado
R2, L2, ○, L2, □, R2.
Desbloquear Arte
○, □, L2, R2, ○, □.
Desbloquear Vídeos
L1, L1, ○, □, L1, R1.
Antibalas
L1, R1, ○, ○, R1, ○.
Subidón de adrenalina
□, L1, ○, □, L1, □.
Bala mágica
R1, L2, ○, □, R1, □.
Ariete
L2, L2, □, □, ○, R2.
Tiempo muerto
R1, R1, R2, ○, □, L2.

S

SSX On Tour

Introduce cada contraseña en la sección de Códigos dentro del menú Extras

El mundo es tuyo (desbloquea todos los niveles)
BACKSTAGEPASS

Nuevas prendas (desbloquea toda la ropa)
FLYTHREADS

Show time (desbloquea todas las secuencias)
THEBIGPICTURE

Bling bling (dinero extra)
LOOTSNOOT

Bolas de nieve
LETSPARTY



Empuje a tope Todo el tiempo (empuje infinito)
ZOOMJUICE

Locura de personajes (desbloquea todos los personajes)
ROADIEROUNDUP

El huevo ha eclosionado (desbloquea a Conrad, el Vikingo)
BIGPARTYTIME

Un cuerno, un amor (desbloquea a Match Hoobski, el Unicornio)
MOREFUNTHANONE

Más fiesta, tío (desbloquea a Nigel, el Rockero)
THREEISACROWD

State Of Emergency 2

Desbloquear todo
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona ○ △ □ ○ △

T

Tiburón

Todos los Bonus y 300.000 puntos
Empieza una partida y escribe **shaaark** como nombre de perfil.



Un millón de puntos
Empieza una partida y escribe **blooood** como nombre de perfil.

Invencible
Empieza una partida y escribe **unstopable** como nombre de perfil.

Tony Hawk's American W...



Desde el menú principal, ve a Opciones/Códigos Cheat e introduce cada código. Durante la partida, pausa el juego y ve a Opciones/Cheats para activar (o desactivar) cada truco.

Siempre en especial
uronfire

Rail perfecto
grindXpert

Skitch perfecto
h!tchar!de

Manual perfecto
2wheels!

Gravedad lunar
2them00n



True Crime New York City

Munición ilimitada
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona ○ □ ✕ □ □ △ en la pantalla del mapa.

Energía infinita
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona ○ □ ✕ □ ✕ ○ en la pantalla del mapa.

Doble daño
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona ✕ ✕ □ ✕ ✕ ✕ en la pantalla del mapa.

1.000.000$
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona □ □ △ □ △ □ en la pantalla del mapa.

Modo Supercop
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona △ ✕ △ ✕ △ △ en la pantalla del mapa.

Modo Ultra Fácil
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona ○ □ ✕ ✕ △ ○ en la pantalla del mapa.

Minijuego Redman Gone Wild
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona △ ✕ ✕ ○ △ □ en la pantalla del mapa.

Todas las canciones
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona ○ □ ○ □ en la pantalla del mapa.

Luchas desbloqueadas
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona □ □ ○ ○ □ en la pantalla del mapa.

Carreras callejeras desbloqueadas
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona △ △ ✕ ✕ △ en la pantalla del mapa.

Traje nuevo en la Puma Store
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona △ ✕ ○ □ en la pantalla del mapa.

Total Overdose

Durante el juego, pulsa L1 L2 L3 R1 R2 R3 para activar el modo trucos e introduce los siguientes códigos

Todas las armas
△ L1 R2 □

Vida al máximo
✕ □ ○ △

Todos los Movimientos Locos
○ ○ L2 ✕

U

Ultimate Spider-Man

Ve a la pantalla de Controles en el menú de Opciones e introduce los siguientes código

Desbloquea todos los personajes
→ ↓ → ↓ ← ↑ ← →

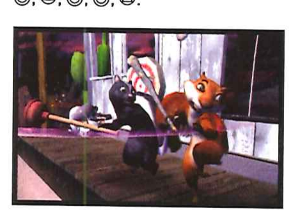
Desbloquea todos los cómics
← ← → ← ↑ ← ← ↓

Desbloquea todas las galerías
↓ ↓ ↓ ↑ ↓ ← ←

V

Vecinos Invasores

Selección de nivel
Con el juego en pausa, mantén pulsados L1 y R1 y presiona △, ○, △, ○, ○, □.



Desbloquear todos los minijuegos
Con el juego en pausa, mantén pulsados L1 y R1 y presiona △, ○, △, △, □, □.

Todos los movimientos
Con el juego en pausa, mantén pulsados L1 y R1 y presiona △, ○, △, □, □, ○.

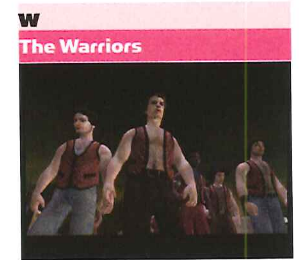
La comida da más vida
Con el juego en pausa, mantén pulsados L1 y R1 y presiona △, ○, △, ○, □, △.
Hacer más daño
Con el juego en pausa, mantén

pulsados L1 y R1 y presiona △, ○, △, ○, △, □.

Desbloquear el cómic 1
Con el juego en pausa, mantén pulsados L1 y R1 y presiona △, ○, □, □, ○, △.

Desbloquear el cómic 2
Con el juego en pausa, mantén pulsados L1 y R1 y presiona △, △, □, ○, □, ○.

W
The Warriors



Desbloquear todo
L1 SELECT □ ↓ L2 →

200 dólares, 3 flashes y 9 latas
R1 R2 L1 ✕ ↓ L1

Supera la misión en la que estés
↓ □ ✕ SELECT R1 ←

Furia infinita
□ ○ △ SELECT ✕ ←

Sprint infinito
↓ □ ← ✕ L1 SELECT

Cuchillo
↓ ↓ SELECT ↑ ↑ L3

Machete
L1 ✕ R1 R1 SELECT R2

Tubería
R2 ○ SELECT ↑ L1 →

Bate
□ R2 ↓ ↓ L1 L1

Bate irrompible
L3 L3 ○ ↑ ○ SELECT

Botas de punta de acero
R3 R2 R1 L3 L2 L1

Puño americano
○ ○ ○ L1 SELECT △

Esposas
↑ ✕ ↑ SELECT L3 L1

Llave de las esposas
← ✕ ✕ R2 L1 ↓

Despistar a la policía
↑ SELECT ✕ △ △ □

Quítate las esposas tú mismo
△ △ △ SELECT △ R1

Desbloquea el traficante de armas
→ R1 ○ ✕ SELECT □

Vida infinita
↑ △ L3 SELECT ✕ L2

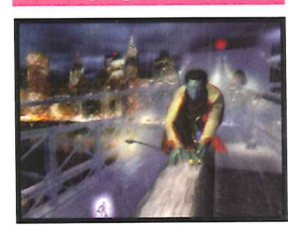
X
X-Men Legends II



Desbloquea las secuencias
Pulsa ← → → ← ↓ ↓ ← START en el menú de review.

Todos los cómics
Pulsa → ← ← → ↑ ↑ → START en el menú de review.

X-Men: El Videojuego Oficial



Sala de Peligro de Iceman
En el menú de archivos de Cerebro pulsa → → ← ← ↓ ↑ ↓ ↑ START

Sala de Peligro de Rondador Nocturno
En el menú de archivos de Cerebro pulsa ↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → START

Sala de Peligro de Lobezno
En el menú de archivos de Cerebro pulsa ↓ ↓ ↑ ↑ → ← → ← START

0-9
50 Cent Bulletproof

Bulletproof (Invencibilidad)
Introduce **ny'sfinestyo** en la pantalla de códigos.

Mike mode (Armas más poderosas)
Introduce **the hub is broken** en la pantalla de códigos.

Empty n' Clips counterkill
Introduce **workout** en la pantalla de códigos.

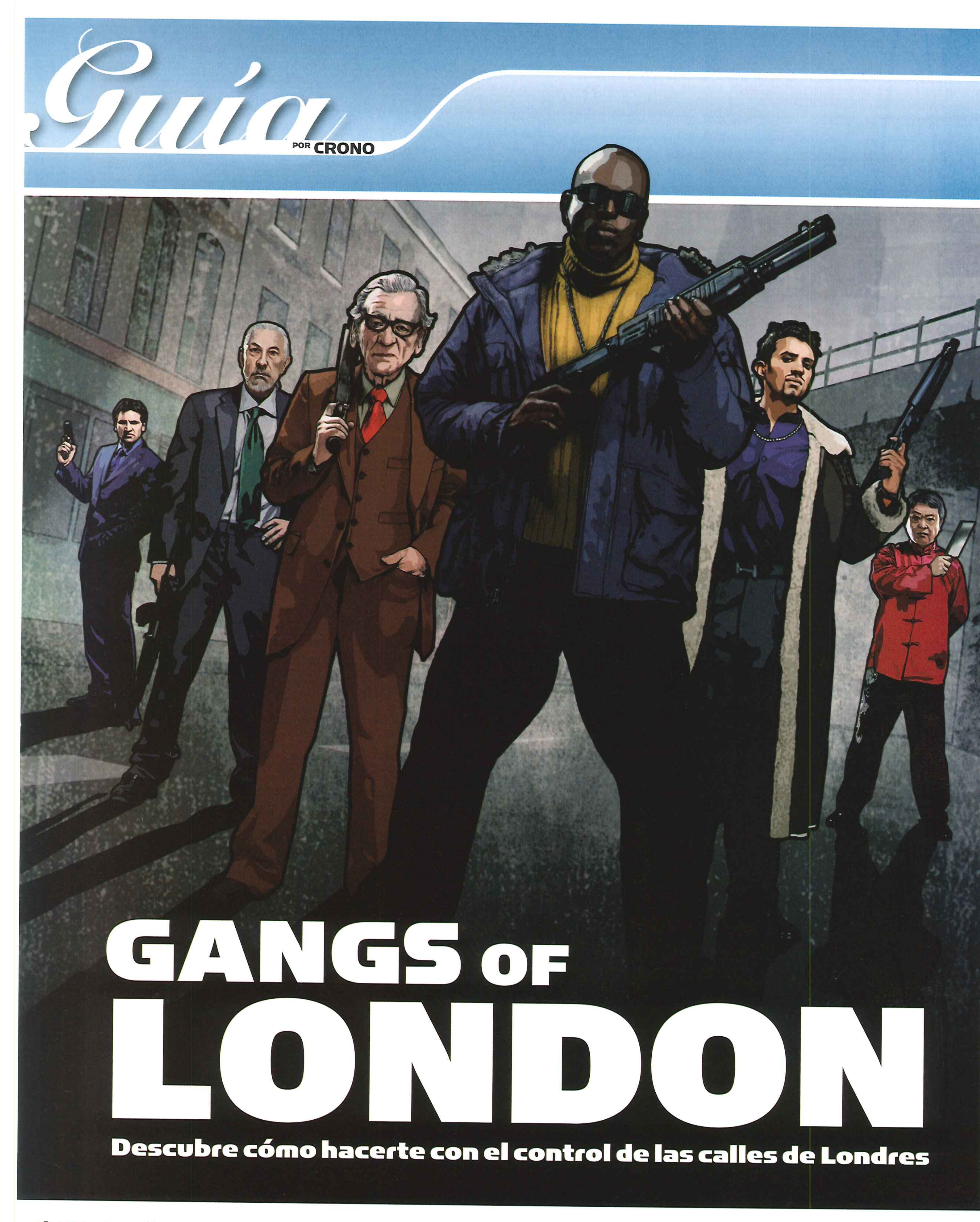
Track Action 26
Introduce **orangejuice** en la pantalla de códigos.

Video My Buddy
Introduce **sayhellotomylitt-lefriend** en la pantalla de códigos.

Video So Seductive
Introduce **killa1** en la pantalla de códigos.

Guía

POR CRONO



GANGS OF LONDON

Descubre cómo hacerte con el control de las calles de Londres

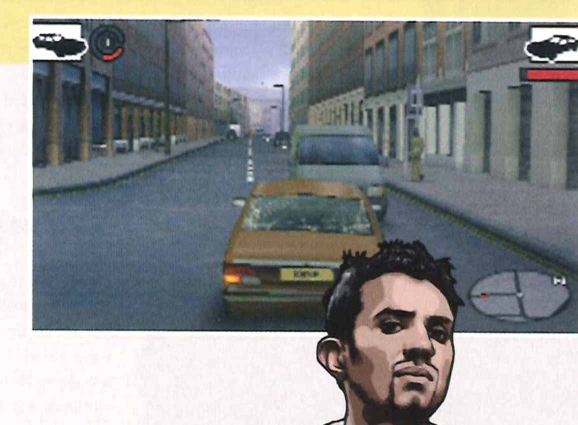
Cinco bandas, cincuenta misiones y una ciudad entera por controlar. Elige de qué lado estás y prepárate para asaltar las calles de Londres. Pero no todo será hacer el mal. Un completo modo Libre te permitirá pasar los ratos de descanso sin necesidad de pegar tiros.



[PSP]

COMPAÑÍA: **SONY C.E.**
GÉNERO: **SIMULADOR DE BANDAS**
MEMORY CARD: **832 KB**
HTTP://WWW.GANGSOFLONDONPSP.COM/

ALGUNOS CONSEJOS



NO CABREES A TODAS LAS BANDAS A LA VEZ

Durante el juego tendrás disponibles, a elegir, varias misiones contra diferentes bandas. En cuanto superes la primera misión verás que la banda rival, lejos de estar contenta con tu actuación, te manda un mensaje a tu móvil con algunas palabras de «agradecimiento». Desde ese momento, si te cruzas por la calle con miembros de dicha banda, no dudarán en atacarte. Por eso conviene hacer las misiones aislando a las bandas; es decir, resuelve todas las misiones que tengan que ver con una banda y cuando no queden más, pasa a otra. De esta manera, no tendrás a las cinco bandas rivales en tu contra y pasear por Londres será un poco más sencillo. Como mucho, te aconsejo que alternes misiones de dos bandas diferentes. Por supuesto, si te gusta el riesgo, nada impide que lo hagas con todas al mismo tiempo.

LOS INTERMITENTES

Al igual que sucedía en The Getaway, durante los trayectos en coche en los que tienes un destino marcado en el mapa, los intermitentes de tu vehículo actuarán a modo de «guía». Estos se encenderán automáticamente poco antes de los giros para indicarte el camino. Si no te apetece ir mirando el mapa, tan sólo tienes que fijarte en los intermitentes para guiarte.

RECUPERA TU SALUD

En las misiones a pie, si permaneces quieto y agachado durante unos segundos, recuperarás algo de tu preciada salud. Si te ves en apuros, rodeado por tus enemigos y con tu banda en las últimas, busca un buen parapeto y haz que todo el grupo permanezca ahí durante un rato. Si tienes suerte y los enemigos no te siguen, conseguirás recuperar algo de salud.

MISIONES PRINCIPALES

El juego consta de 50 misiones principales. Éstas son las mismas para todas las bandas. Es decir, elijas la banda que elijas al comenzar la partida, las misiones que jugarás serán las mismas. Sólo cambia la historia de cada banda, los personajes con los que juegas y, por supuesto, las viñetas entre fase y fase. Para elaborar esta guía hemos jugado con la banda de Morris Kane & Cía., por eso, en la descripción de ciertas misiones puedes encontrar alguna alusión directa a esta banda. No te alarmes, la misión será la misma para tu banda, salvando las diferencias de personajes.

HORA DE DESPEGAR – TUTORIAL

Se trata de una misión guiada en la que tendrás que reunirte con tu banda sin ser descubierto por los guardas de seguridad, robar el furgón blindado mientras te deshaces de la policía y escapar por la autopista. La única forma de avanzar es siguiendo los consejos que te indican durante la misión. Podrás elegir si completarla o pasarla por alto. Si ya te has hecho con el control del juego, puedes omitirla.



LA HORA DEL BOCATA

Te han robado la pasta y tienes que cazar al responsable. Sube al coche que tienes delante, espera a que monte tu compañero y sal tras el coche enemigo. Siempre sabrás su ubicación gracias al radar. Unos cuantos empujones y un par de disparos harán que los miembros de la banda rival abandonen el vehículo. Acaba con ellos para completar la misión. Un apunte: recuerda conducir siempre por la izquierda... ¡Esto es Londres!

ADIÓS A LAS ARMAS

Muñeco de Nieve se ha pasado de la raya y tendrás que hacerle un «pijama de madera». Entra en el callejón y pégate a la pared derecha para evitar la furgoneta. Acaba con tus enemigos y entra en el almacén de la derecha. Avanza por los pasillos eliminando a todo el que se cruce. Haz buen uso de columnas y cajas para esconderte, ya que encontrarás algo de resistencia. Cuando Muñeco de Nieve salga de su escondite, vacía tus cargadores sobre él para zanjar el asunto.

VISITA AL DENTISTA

Defiende la chatarrería del ataque de los hombres de Andy Steele. Cuatro hombres entrarán de frente y dos más por la puerta trasera. Tras eliminarlos llegarán los refuerzos. Hazte fuerte tras el coche frente a la entrada principal y resiste hasta que se agote el tiempo. Desde ahí cubrirás los tres ángulos de ataque posibles. Cuando el reloj llegue a cero, acaba con los enemigos que haya en pantalla.

JUGAR CON FUEGO

Escapa de la fábrica abriéndote paso a través de los hombres de la banda rival. Sólo hay un camino posible, así que pre-

ocúpate nada más que de salir con vida. Una vez fuera, corre hasta tu coche, súbete con tu compañero y lárgate.

CONEJOS CON PASAPORTE
Escolta el coche de Madam Celina hasta su «garito». No tienes más que embestir los coches enemigos e interponerte en la línea de fuego. Tras un largo tour por Londres, habrás completado la misión si el coche de Celina llega sano y salvo al local.

CON LA PASTA NO SE JUEGA
Cuélate en la casa y avanza cruzando la verja a la derecha. Pasa por el garaje hasta los jardines, donde los enemigos ya aparecerán de tres en tres. Recuerda que puedes cubrirte usando el botón R. ¡Es más útil de lo que parece! Para evitar a los tiradores de las ventanas, puedes caminar agachado o usar al personaje que va armado con granadas. Continúa avanzando hasta que veas a tres tipos salir al jardín. Usa esa entrada para colarte en la casa. Aprovecha los tiempos en que el enemigo de la ventana recarga su arma para moverte entre los arbustos y colarte. La misión terminará cuando hayas entrado en la casa.

VAYA CORTE
Visita a Razor Jimmy. Conduce hasta su local evitando los coches de la banda rival y de la policía. Si cuando llegues no estás solo no podrás entrar. En ese caso baja del coche y limpia la zona.

SEXO A CIEGAS
Roba la furgoneta. Para ello tendrás que embestirla con tu coche hasta agotar su barra de energía. Cuando se pare, baja del coche, elimina la resistencia y sube a la furgoneta. Llévala al punto que se indica en el mapa y listo.

MEDIACIÓN «ANGELICAL»
Recoge a tres miembros de la banda en tres puntos diferentes en un límite de tiempo. Hay caminos cortados, así que tendrás que buscar alternativas. Empieza recogiendo al tipo que está a la derecha del mapa. Luego ve a por los otros dos. Los tienes en fila. Vuelve dando un rodeo a la calle más ancha, ya que estará cortada.

SECRETOS DE CAMA
Rescata a Susie. Conduce hasta el punto indicado en el mapa. Entra en la tienda de electrodomésticos y deshazte de los enemigos. Aprovecha neveras, lavadoras y encimeras como parapeto para evitar el fuego enemigo y recargar. Llega hasta Susie y asegúrate de que te sigue para volver al coche. De nuevo, conduce hasta St. Paul's.

EL FURGOTRAFICANTE
Nada más simple que robar cinco furgonetas negras en menos de cinco minutos. Las furgonetas estarán en la zona marcada con puntos rojos, y el garaje donde has de entregarlas marcada con un punto blanco. Cuando te hagas con una furgo ve al garaje y acércate a la barrera. Pasarás automáticamente. Durante la misión, procura no hacer el bestia delante de la poli. De esta forma no te perseguirán y te será todo mucho más sencillo. Tampoco entregues furgonetas en mal estado ya que no servirán.

UNA ENTRADA DE ILEGALES
¡Mata a Melendi! (Tampoco canta tan mal...) Sal del coche y entra en el hotel. Tendrás que seguirle por los pasillos eliminando a todo aquel que se cruce en tu camino. Al llegar a la cocina, Melendi tratará de huir hacia la salida. Síguele y acaba con él.

TALADRANDO
Entrega la mercancía sin percances. Cuando hayas avanzado unos metros en tu coche, los hombres de Steele se te echarán encima. Un poco más adelante te espera la poli, así que posiblemente tendrás que dar un rodeo para despistarlos a todos antes de poder hacer la entrega.

MAMÁ
Escolta el coche de la madre del jefe y evita que la maten. Procura ir siempre justo detrás, ya que la mayoría de los coches de Steele atacarán por detrás. Cuidado con los cruces. Podrías tener visita por los laterales. Tras un largo callejeo, llegarás a una calle cortada los coches de Steele. El coche de la anciana



se parará justo delante y deberás bajar del tuyo para encargarte de los hombres de Steele a tiros.

UN PAR DE MULERAS
Asalta el taxi hasta que las muleras y los matones se bajen de él. Mata a los hombres de Steele y coge a las chicas (acércate a ellas y pulsa el botón Triángulo). Cuando tengas a las dos sube al coche y ve al punto de reunión marcado en el mapa.

UNA CITA CON LA MUERTE
Aprovecha la cita de Steele en el Covent Garden para acabar con él. Comienza por eliminar a sus asociados (marcados en rojo en tu mapa). Uno de tus hombres va armado con granadas. Úsalas para acabar con los coches y sus ocupantes rápidamente. Cuando te hayas deshecho de todos ellos, Steele tratará de huir. Ve a por él y elimínalo.

PUENTE SOBRE EL RÍO TÁMESIS
Tras el intercambio, elimina a los hombres de Zakharov que tienes delante. Una vez muertos, vendrán tres oleadas más. Resiste los ataques para completar la misión.

CONTRA LAS CUERDAS



Embiste el coche de Henry «el duro» hasta agotar su barra de energía. El coche es como un tanque, así que la mejor estrategia es ponerse a su altura y dejar que tus hombres descarguen sus cargadores. Por supuesto, también puedes solucionarlo a embestidas.

HASTA EL CULO
Como el propio juego te indica, conduce hasta el punto indicado en el mapa para dejar a Hernández. Como es habitual, encontrarás resistencia por el camino, además de tener que despistar a tus





Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Los menores de 18 años tendrán que ir acompañados de un adulto. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 19 de octubre de 2006.

enemigos a la hora de hacer la entrega en caso de que te estén siguiendo aún.

LA PROFESIONAL
Cuélate en la fábrica y localiza a María. Sólo hay un camino posible, así que simplemente avanza agachado para evitar ser descubierto. Espera a que tu enemigo esté de espaldas y dególlale (acércate por la espalda, pulsa Triángulo para agarrarlo y Cuadrado repetidamente para usar el cuchillo). Completarás la misión cuando localices a la chica.

ERROR FATAL
Defiéndete del ataque de los Zakharov.



El recinto tiene dos enormes puertas que dan a la carretera. Llena los accesos y las dos entradas de minas y, si te da tiempo, cruza algunos coches frente a las puertas en el interior del recinto. Te vendrán bien para contener y una vez sean chatarra, como parapeto. Resiste para completar la misión.

REUNIÓN DE SABANDIJAS
Zakharov intentaba jugártela. Acaba con todos sus hombres mientras proteges a tu jefe. Tras cuatro oleadas de matones, Kane te dirá que vayas tras Zakharov y lo liquides. Hazte con un vehículo (a ser posible uno de los Jeeps de los Zakharov) y embiste el coche enemigo hasta que sus ocupantes decidan bajar. Si tienes suerte, podrás atropellar a Zakharov y completar la misión. Si no, baja del coche y abate a la banda a tiros.

DOBLE SECUESTRO
Persigue el coche de los EC2 y embístelo hasta hacer salir a sus ocupantes. Da cuenta de los miembros de la banda y coge a la chica. Hazte con otro coche que esté en mejor estado que el tuyo y ve hacia el punto de encuentro. Tendrás que despistar a la poli en caso de que te estén siguiendo antes de entregar a la chica.

MAFIA DE VACACIONES
Destroza el coche de los EC2. Durante el camino, los colegas del Don intentarán frenarte. Intenta evadir el resto de coches en la medida de lo posible y céntrate en el objetivo.

JUEZ, JURADO Y VERDUGO
De nuevo, destroza el coche de la secreta que lleva al testigo a los juzgados. Es más efectivo y rápido rodar a su lado y dejar que tu compañero dispare,



que embestirle para destrozarlo.

UN ZAFIRO ES PARA SIEMPRE
El paquete que tienes que llevar a Pete el Bizco está muy buscado. Al comenzar la misión, da un rodeo y avanza en dirección contraria donde apunta tu coche. Así evitarás un peligroso control. En esta misión los EC2 son bastante agresivos. Deberás cambiar de coche más de una vez (y de dos). Cuando tu coche ya no aguante más, procura cruzarlo en la carretera, de manera que salgas por el lado contrario por donde llegan tus perseguidores. De esta forma chocarán contra él y tendrás algo más de margen para localizar otro vehículo. Huye de camionetas y furgonetas. Busca Jeeps o coches rápidos.

EL CAMBIAZO
Los EC2 están atracando una joyería y planean huir en dos coches. Tu misión es destrozarlos. Tendrás que darte prisa para acabar con los coches, ya que la policía se te echará encima. Una vez des cuenta de estos coches, aparecerá un tercero. Ve a buscarlo siguiendo tu



mapa y conviértelo en chatarra.

PERDIENDO LA CABEZA
Avanza por el entramado de contenedores sin ser descubierto. Ve siempre agachado y eliminando a tus enemigos de forma sigilosa, sólo si es necesario. Entra en el edificio y ve hasta la oficina donde se encuentra el objetivo a eliminar. Sólo hay un camino posible. Simplemente consulta el mapa para avanzar.

ARMAS GEMELAS
¡Defiende el piso de los gemelos a toda costa! Conduce hasta la puerta y prepara una buena defensa. Hay tres entradas posibles entre las dos jardineras. Haz que tu banda se quede quieta detrás de las jardineras, frente a la entrada. Bloquea las entradas con coches tan rápido como puedas. Deja un pequeño hueco para que puedas salir y hacer un perímetro rodeando los coches con las minas. Vuelve a tu posición con el resto y prepárate para defender el fuerte. La misión concluirá cuando no haya más EC2.

EL INVITADO SORPRESA
Misión de infiltración. Avanza agachado durante todo el recorrido. Así evitarás ser descubierto y podrás matar sigilosamente a los pocos enemigos que hay patrullando. Sigue el recorrido marcado por los puntos blancos hasta la celda. Libera a tus compañeros acercándote a ellos y pulsando el botón Triángulo. Es hora de vengarse. Sigue el punto rojo hasta la «sala de fiestas». Allí encontrarás bastante resistencia, así que prepara a tus hombres antes de entrar. Procura que todos lleven sus armas cargadas y deja atrás al que lleva el cuchillo. Una vez dentro, usa las pilas de cajas para defenderte y acaba con toda la banda EC2. El jefe aparecerá para liquidarte. Deshazte de él también.



CON LA PRIBA A CUESTAS
Defiende la mercancía de la tríada de los Dragones de Agua. Tendrás que resistir una serie de oleadas de yakuzas con la única protección de los puestos que hay por la zona.

MIS CHICOS
Pilla por sorpresa a los de la tríada mientras se toman algo en una terracita. Aprovecha que vas en coche y embiste a los que puedas. Al resto, mátalos a tiros. La policía acudirá al tiroteo, así que en cuanto tu jefe te de la orden, sube a un coche y sal de ahí tan rápido como puedas.

A PALOS
Sigue al coche de la tríada y golpéalo hasta que sus tres ocupantes salgan. ¡No mates a Lenny Cai! Es el tipo que va de negro con una vara en las manos. Mata a los otros dos y atrapa a Lenny (con el botón Triángulo). Sube a un coche y conduce hasta el piso franco.

DISCOS DUROS
Misión de infiltración. Como es habitual, camina agachado y rájale el cuello a todo el que se te cruce. En esta misión no se marcará el objetivo en el mapa, pero sólo hay un posible camino, así que no tendrás más que avanzar.

OJO POR OJO
De nuevo, misión de infiltración. Procede igual que en la anterior. Ahora sí tendrás marcado a tu objetivo, el Sr. Wu. Cógele con vida (atrápale por la espalda con el botón Triángulo y golpéale sólo una vez con el Cuadrado). Un consejo: cuando llegues a la zona con el pequeño estanque, verás dos hombres patrullando. Acaba primero con el que está más a la derecha ya que éste no abandonará su posición.

PROBLEMAS DE TRÁFICO
Despista a la tríada. Conduce haciendo giros tan bruscos como puedas, tomando calles peatonales o en dirección contraria. Lo que sea para sacarte de encima a esos yakuzas. Una vez los hayas despistado, aparecerá en tu mapa



la localización del piso franco. Lleva la furgoneta hasta allí.

RATA Y PIRATA
Defiende el antro del hacker del ataque de la tríada con la única ayuda de unos bates de madera. Haz buen uso del botón R para defenderte de las cuchilladas enemigas y presta atención a los dos yakuzas que aparecerán armados con granadas. Si te pillan cerca de un coche, la explosión podría matar a toda tu banda. Durante la pelea, si ves que tu personaje está bajo de salud, déjale atrás durante un rato y cambia a cualquiera de los otros dos.

UN DÍA EN LAS CARRERAS
Gana la carrera. Así de simple. Hay zonas en las que es fácil saltarse la calle en la que tienes que girar, así que lleva un ojo en la carretera y otro en el mapa.

HERMANOS DE SANGRE
Sigue al convoy hasta el hotel. Al llegar, cárgate a tus perseguidores y cuélate en el hotel por la entrada trasera que está en el lateral izquierdo. Sólo tienes un camino posible hasta dar con los jefes de la tríada. Eso sí, procura avanzar siempre agachado y buscando protección en esquinas y mobiliario, ya que encontrarás bastante resistencia. Al enfrentarte a los jefes de la banda, cuidado con el de rojo. Lleva granadas que pueden dejarte fuera de un plumazo.

ENTIERROS BASURA
Los hermanos Talwar te han pillado con un cadáver en el maletero. Despístalos para poder deshacerte del muerto sin problemas. Si durante la persecución haces alguna burrada delante de la poli, también te seguirán y tendrás que esquivarlos.

MARCANDO TERRITORIO
Entra a saco en el local, bate en mano, y acaba con todos los hermanos Talwar. Cuidado con los tipos del mostrador de recepción y la barra del bar. Ambos estarán armados con recortadas y tendrás que rodearles o sorprenderles para poder eliminarlos. Al llegar a la pista de



baile, y acabar con la última oleada de los Talwar, habrás completado la misión.

UNA TREGUA
Escapa de la obra con el hermano Talwar de una pieza. Tendrás que defenderte con una simple vara y los escasos puñetazos de tu acompañante. Haz buen uso del botón de cubrirse, ya que encontrarás bastante resistencia de camino a la salida. Recuerda, tras una secuencia de tres golpes, paso atrás y cubrirse. Espera a que tu enemigo golpee o avance a por ti, y repite la misma operación.



JUBILACIÓN ANTICIPADA
Misión rápida de rescate. Ve a recoger a Benny, sácale de encima a los Talwar que le persiguen, haz que suba en tu coche y llévale de vuelta a la guarida.

ÉSTA SI, ÉSTA NO...
Hazte con la furgoneta mediante el método habitual. Embístela hasta que sus ocupantes salgan a darte lo tuyo. En ese momento hazte con la furgoneta y llévala al punto de reunión, despistando a policía y Talwars si fuera necesario.

UN GOLPE APLASTANTE
Cuélate en el desguace y elimina a todo el que se interponga en tu rescate de «Lagrimita». Hay un buen número de gángster armados ahí dentro, así que procura avanzar todo lo cubierto que puedas entre los miembros de tu banda.



AMBICIÓN ARDIENTE
Lleva el coche hasta la residencia de los hermanos Talwar. Si ves a la poli por el camino, se cauteloso. A la mínima irán a por ti (no los adelantes, no te saltes semáforos, no atropelles, etc.). Una vez llegues a la residencia Talwar, aparca tu coche en el patio interior y cárgate a los hermanos que haya por allí.

UN DÍA DE PERROS
Lleva al perro hasta el lugar marcado en el mapa. No puedes soltar al chucho si los Talwar te están siguiendo, así que procura despistarles antes de llegar.

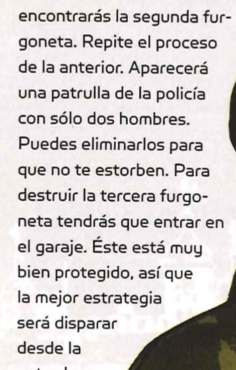
FRITOS
Defiende la fritura favorita de la banda del ataque de los Talwar. Sólo tienes que resistir el ataque de varios de sus hombres para completar esta misión.

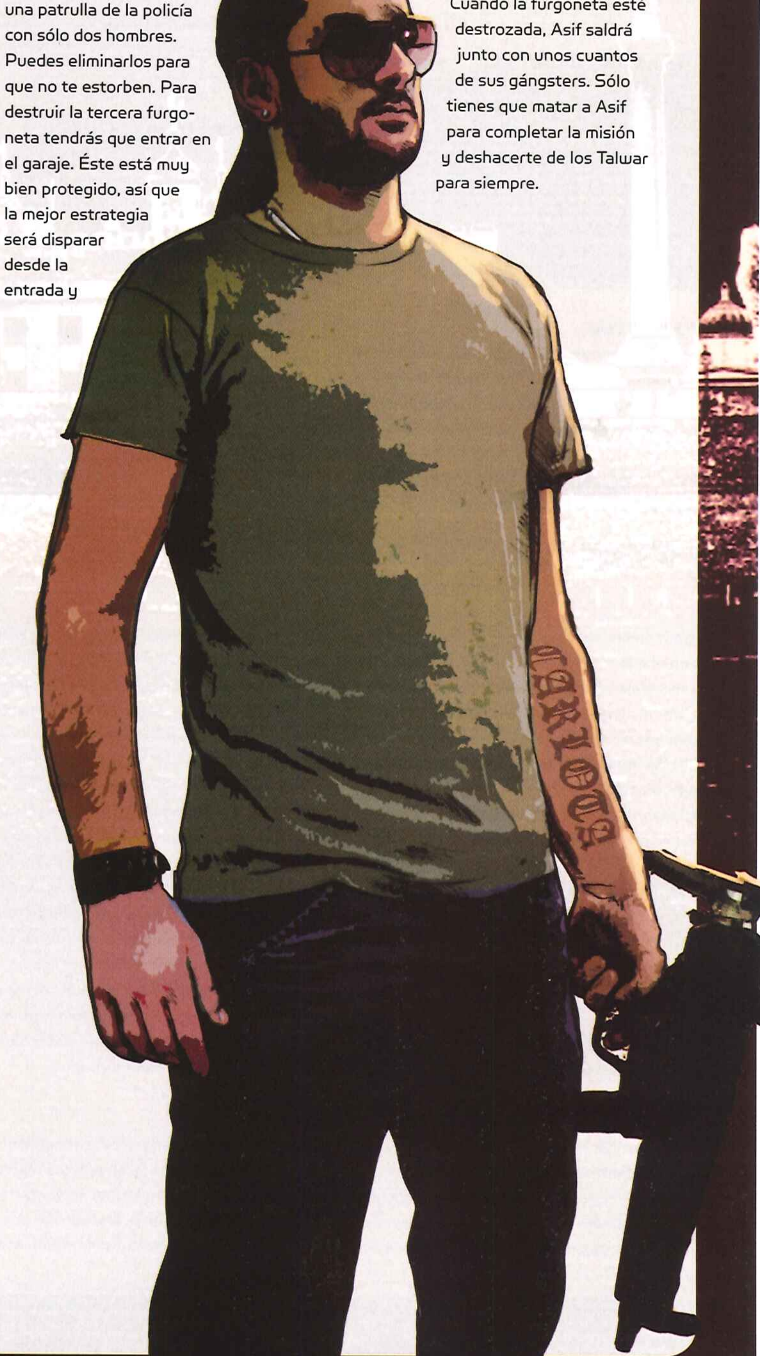
MÁQUINA DE HACER PASTA
Nada más salir del coche encontrarás la primera furgoneta. Acaba con los Talwar que la rodean y destroza la furgoneta. Cruzando las puertas azules encontrarás la segunda furgoneta. Repite el proceso de la anterior. Aparecerá una patrulla de la policía con sólo dos hombres. Puedes eliminarlos para que no te estorben. Para destruir la tercera furgoneta tendrás que entrar en el garaje. Éste está muy bien protegido, así que la mejor estrategia será disparar desde la entrada y



tratar de alcanzar desde ahí la tercera furgoneta.

SIN ESCAPATORIA
Destroza la furgoneta blindada. La mejor estrategia es embestirla por los laterales, de manera que pueda terminar chocando con otros coches o con los edificios. Cuando la furgoneta esté destrozada, Asif saldrá junto con unos cuantos de sus gángsters. Sólo tienes que matar a Asif para completar la misión y deshacerte de los Talwar para siempre.





MODO LIBRE

CONDUCCIÓN LIBRE

Muévete libremente por Londres. Eso sí, tendrás que tener en cuenta los territorios que posee tu banda para no acabar como un colador por entrar en la calle que no debías. Esto varía en función de la partida en curso, la banda con la que estás jugando y las misiones que has superado. Elige tu personaje, tu coche, tu arma, la densidad de tráfico y policía, unos pocos ajustes ambientales más y a tirar millas. Algunos de estos ajustes también variarán en función de las misiones superadas, ya que a medida que avances irás desbloqueando personajes, coches, etc.



MODO TURISTA

Haz de turista con cámara y mapa en mano. Podrás recorrer todo el mapeado, fotografiando monumentos importantes (o lo que te de la gana) y descubriendo nuevos lugares que posteriormente podrás visitar cuando





quieras. Podrás moverte a pie o hacer uso del transporte público. Y si te pierdes, ¡pregunta a cualquiera!

SEMBRAR EL CAOS

Un límite de tiempo y una puntuación que alcanzar. ¿Qué más quieres? Coge tu arma, hazte con un vehículo y a romper, matar y destruir. Cuanto más hagas el bestia, más puntos obtendrás. Ojo con los barriles explosivos. Si los alcanzas con tu coche, no te durará demasiado (por no hablar de tu salud...).

TRAMPA DE VELOCIDAD

¿Te acuerdas de Speed? Pues ya sabes. Si no quieres que la bomba que han puesto en tu coche te haga saltar en mil pedazos, conduce tan deprisa como puedas y sin frenar hasta que se agote el límite de tiempo. Y con frenar nos referimos a cualquier forma de parar. Es decir, no puedes chocar ni destrozar el coche de manera que éste se pare por completo. Esquiva el tráfico, súbete a las aceras, sáltate los semáforos y busca las avenidas más largas para evitar los giros bruscos.

ANTIDISTURBIOS

Por una vez estamos del lado bueno. Siéntete un auténtico «Bobby» y pon bajo arresto a cualquiera que se pase un pelo (generalmente los que van con la vara en la mano sacudiendo a los peatones). Acércate a cualquiera que consideres que debería estar a la sombra y pulsa el botón Triángulo. Con esto le pondrás las esposas y el sujeto ya no supondrá una amenaza.

HUIDA

Has cabreado a la poli y ahora toca poner pies en polvorosa. Al volante de tu coche, tendrás que resistir de una pieza hasta que se agote el tiempo necesario para despistar a los maderos. Casi como en «Trampa de velocidad» tendrás que infringir todas las normas de circulación varias veces para poder superar estos niveles.

CUATRO SEMANAS DESPUÉS

¿O eran 28 días? En cualquier caso, vara en mano, tendrás que deshacerte de un número de zombis determinado. A medida que superes niveles aumentará la cantidad de zombis y la dificultad a la hora de acabar con ellos.

CONOCIMIENTO CALLEJERO

Nada más sencillo que ejercer de taxista por las calles británicas, haciendo rutas de locos en tiempos poco lógicos. Por suerte no tienes que conocer Londres al dedillo. El mapa siempre te dará la posición hacia la que tienes que conducir. Eso sí, es recomendable echar un vistazo al mapa general para optimizar la ruta todo lo posible (fíate tu de los intermitentes).

BATALLA DE BANDAS

Se trata de un minijuego de estrategia por turnos en el que tendrás que conseguir dominar el máximo territorio posible bajo ciertas condiciones. Podrás jugar contra la propia PSP, contra tus amigos o contra todos a la vez (con la misma PSP). Durante el turno de cada jugador podrás hacer tres movimientos, en los que se incluye desplazar miembros de tu banda, atacar territorio enemigo o usar cartas para obtener ventajas



CÓMO JUGAR

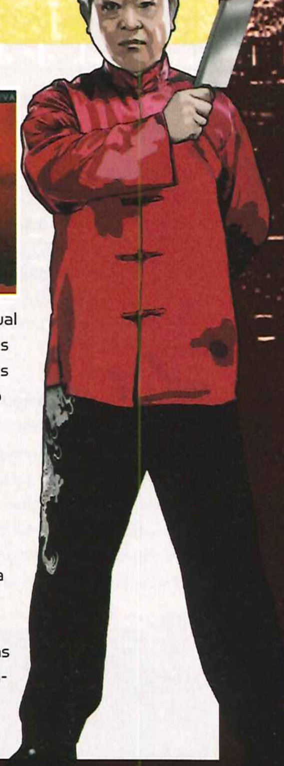
Al empezar, habrá tantos cuarteles como jugadores, cada cuartel con cierto número de miembros. Durante un turno, podrás desplazar a estos miembros a zonas vacías o en posesión de otra banda para conquistarlas. Si la zona a la que te mueves está ocupada, se considerará un ataque. Este ataque tendrá éxito en función del número de miembros de la banda rival habitando la zona y el número de miembros que estés enviando. Siempre podrás usar las cartas que tengas para conseguir ayudas para tus hombres o efectos negativos para los rivales. Tras dar las tres órdenes correspondientes, éstas quedan pendientes hasta que todos los jugadores hayan dado sus órdenes. En ese momento se resolverán los movimientos que haya ordenado cada jugador. Al comenzar el siguiente turno, tendrás la oportunidad de invertir en reclutar más miembros o comprar cartas. El dinero que obtienes tras cada turno depende del número de territorios conquistados. El juego termina cuando un jugador conquista el número de cuarteles definidos en la configuración.

LA ESTRATEGIA

Puesto que los movimientos se resuelven después de que todos los jugadores hayan dado sus órdenes, es casi imposible adelantarte a los movimientos de los otros. Por esto es importante que tengas todas tus zonas bien asegura-



das con, al menos, un número de miembros igual o mayor a la zona rival contigua. Cuando vayas ganando terreno, podrás mover a los miembros de las zonas que no estén en contacto directo con áreas rivales. De esta forma contarás con más efectivos para el próximo ataque. Del mismo modo, a la hora de atacar, comprueba que superas en al menos el 50% del número de miembros de la banda rival (esto varía en función de la dificultad seleccionada) y ten en cuenta el posible aumento de efectivos en esa zona al cerrarse el turno enemigo. Si puedes, ayúdate con cartas del tipo A (o Fuerte) que aumentan el número de miembros en tus zonas y las contiguas de tu propiedad, o manda redadas policiales a las zonas enemigas.





Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Los menores de 18 años tendrán que ir acompañados de un adulto. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 19 de octubre de 2006.

Consultorio oficial

Enviad vuestras consultas a:
PlayStation 2 - Revista Oficial - España
Calle O'Donnell, 12.
28009 Madrid.
Escribe «Consultorio Oficial»
en una esquina del sobre, o manda
un e-mail a:
ps2@grupozeta.es indicando como
asunto: «Consultorio Oficial»



¿SABÍAS QUÉ...?



... Sony ha confirmado que los vehículos de la entrega de Formula 1 para PS3 tendrán veinte veces los polígonos de la versión para PS2? Además, también han mencionado que los coches tendrán todo tipo de daños en tiempo real.

... UbiSoft ha anunciado una versión portátil de Rainbow Six Vegas? El juego sólo saldrá en las máquinas de siguiente generación y PSP, donde encontraremos nuevos personajes e incluso modos de juego a través de On-line.

... Capcom ha confirmado el desarrollo de una entrega de Devil May Cry para la portátil de Sony? Aún no se sabe si será una versión de alguna entrega para PS2 o será un juego totalmente nuevo.

... Ridge Racer 7 en PS3 permitirá el juego On-line para un máximo de 14 jugadores. Bandai Namco también ha confirmado que incluirá 44 circuitos y unos 160 vehículos diferentes.

Y UNA VEZ MÁS, FIFA VS PES

Hola, me llamo Biel y me gustaría que me resolvieseis estas dudas:
1.- ¿Cuándo saldrá *Mortal Kombat Armageddon*?
2.- ¿Qué juego me recomendáis: *Tomb Raider Legend* o *Shadow Of The Colossus*?
3.- ¿Cuál será mejor *Pro Evolution Soccer 6* o *FIFA 07*?
Biel, vía e-mail.

1.- Según el último plan de lanzamientos de **Virgin Play**, *Mortal Kombat Armageddon* llegará el 27 de octubre a nuestro país.
2.- La última entrega de *Tomb Raider* gustará a seguidores de la saga y a amantes de las buenas aventuras. *Shadow Of The Colossus* es de corte mucho más épico y fantástico; si te gustó *Ico*, deja de lado a Lara Croft (por un buen motivo).
3.- Mientras que *Pro Evolution Soccer 6* promete evolucionar cada uno de los aspectos que ha hecho grande a la saga, *FIFA 07*, como puedes leer en el *Test* que aparece en este mismo número, le da mil vueltas a anteriores entregas. Ahora, más que nunca, tendrás que jugar a los dos para poder decidirte.





SONIC EN PLAYSTATION PORTABLE

Hola me llamo Javi y tengo unas dudas:
1.- ¿Van a sacar algún *Sonic* para PSP? Si es así, ¿para cuándo?
2.- ¿Se sabe algo del nuevo *Tony Hawk's* para la PS2?
3.- ¿Habrá algún juego tipo *Eye Toy* para PSP?
Javier Quintana Rojo, vía e-mail.

1.- **Sega** está ultimando los detalles de *Sonic Rivals*, una nueva aventura del erizo azul para la portátil de **Sony** con posibilidades multijugador. Es muy posible que lo tengamos en las tiendas antes de que acabe el año.
2.- La nueva entrega del simulador de *skate* se llamara *Tony Hawk's Project 8*, seguirá la misma línea de los anterior *TH*, incluirá nuevos patinadores y unas animaciones increíblemente realistas.
3.- En Japón acaban de anunciar la cámara para **PSP**, que tendrá una calidad de 1,3 Megapíxeles, y se rumorea que uno de los primeros títulos que la aprovecharán será un *EyeToy*, pero aún no se conocen detalles sobre el juego.

PES Y GTA EN PLAYSTATION 3

Hola me llamo Francisco, y agradecería que me respondierais a estas preguntillas:
1.- ¿Saldrá la saga de *Pro Evolution Soccer* y *Grand Theft Auto* para PlayStation 3?
2.- ¿Me podríais decir la fecha de lanzamiento de *Killzone 2, Gran Turismo, Turok, Ratchet & Clank* y *Assassin's Creed,* todos ellos de PlayStation 3?
3.- ¿Qué formato tendrán los juegos de PS3?
Fran Pozo, vía e-mail.



1.- Las secuelas de ambos títulos están actualmente en desarrollo, pero para las dos consolas importantes de la nueva generación. La competencia jugará antes que los usuarios de **PlayStation 3**, sobre todo teniendo en cuenta el reciente retraso que sufrirá la consola de **Sony** en nuestro país.
2.- **Sony** sigue retrasando el lanzamiento de su consola, así que la mayoría de sus títulos carecen de una fecha de lanzamiento fija.
3.- Como no podía ser de otra forma, los juegos de **PS3** llegarán en formato *Blu-ray*.

LA GRAN DUDA

Con el retraso del lanzamiento de PS3 hasta marzo del año que viene, ¿con qué plantará cara Sony a sus competidores en el mercado navideño?

Como ya hemos mencionado, a PS2 le queda mucha vida, y títulos como MGS3: Subsistence, Bully, FIFA 07, PES 6 lo demostrarán con creces. Sony también guarda un as en la manga con su portátil, que contará con la posibilidad de jugar con clásicos de PSone y tendrá en el mercado títulos como GTA: Vice City Stories.

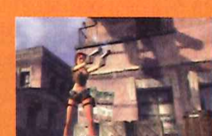
DUDAS MENORES



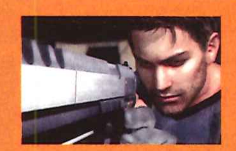
¿SALDRÁ UN Gran Turismo para PlayStation 3?
Puede que Gran Turismo haya sido uno de los primeros títulos anunciados para PS3. Salir, saldrá, pero al igual que GT Portable, nadie sabe cuándo lo hará.



¿ES CIERTO que MGS3: Subsistence no saldrá en España?
Tendréis que relajar todo el «odio» que reservabais para Konami, porque finalmente el juego llegará a nuestro país con todos sus extras.



¿SACARÁN OTRO Tomb Raider en PS2?
Legends tenía un pie en la generación actual y otro en la próxima, así que... De todas maneras, la saga Tomb Raider ha sido multiplataforma desde sus inicios.



¿SALDRÁ ALGÚN Resident Evil más en PlayStation 2?
Todo el equipo de desarrollo encargado de la saga RE está desarrollando la entrega para la próxima generación, así que no parece muy probable.

Playstyle

Música - Tecnología - Cine - Motor - Cómic - Moda

ESTE OTOÑO NO QUERRÁS SALIR DE CASA
★ TECNOLOGÍA ★

Dancing Stage EuroMIX 2

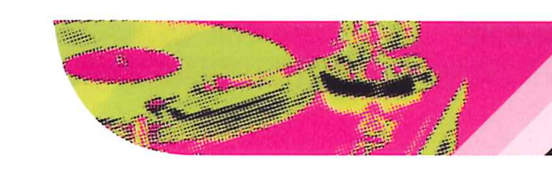
La Máquina De Bailar

Nunca verás nada igual

SANTIAGO SEGURA Y ÓSCAR AIBAR
NOS HABLAN DE SU PELÍCULA



MODA
VÍSTETE DE
SK8ER



Música
VUELVEN LOS 80

TAXI

Nos cuenta su pequeña gran Historia

TEXTO POR ANA MÁRQUEZ

¿Qué significa la imagen de portada?
Es un homenaje a nuestros *fans*. En la portada y en el libreto del disco están todas las fotos que nos enviaron a nuestra web, ¡hay más de 400! Y la canción *Mil Historias* está compuesta pensando en ellos.

¿Tanto les debéis?
Sí. Con la separación de *Melón Diesel* nos replanteamos las cosas que hacíamos y las que no. Empezamos a ser conscientes del éxito, de todos los que nos siguieron y que tras la disolución del grupo la mayoría aún nos seguían. No queríamos defraudarles.

¿Os molesta que os llamen los «ex-Melón Diesel»?
Para nada, fue una etapa muy bonita y de la que nos sentimos orgullosos. Simplemente decidimos separarnos. Unos preferían ir más allá del *rock* inglés y a nosotros nos gustaba más el *pop-rock* en castellano. Empezaron a surgir intereses muy diferentes.

¿Tuvisteis que empezar desde cero?
No, decir que éramos los de *Melón Diesel* nos mantuvo algunas puertas abiertas, aunque había cierto escepticismo, ¿qué nos traéis? ¿Ahora cómo sonáis? ¿Inglés o castellano?

Ha pasado un año desde vuestro primer disco, *Libre*. ¿A qué se debe tanta prisa por sacar otro?
Cambiamos de compañía y en lugar de reeditar el disco decidimos hacer uno nuevo. Teníamos temas de sobra y nos apetecía un montón meternos en un estudio. De hecho, está producido íntegramente por nosotros. Quizá *Libre* nos sirvió de transición, fue nuestro primer contacto con lo que queríamos y *Mil Historias* es más personal, es lo que buscábamos.

¿Qué significa *Mil Historias*?
Sentarse en un banco, contemplar a la gente y llegar a la conclusión de que, aunque cada uno tiene su historia, todos sentimos de la misma forma y vivimos en un mismo mundo.

Existe cierto contagio de pop británico entre los grupos españoles...
Bueno, eso dicen... Está bien tener influencias británicas, pero no calcarlas. Realmente el único grupo que destaca en este aspecto es *La Sonrisa de Julia*, suenan a *Keane*, utilizan mucho los falsetes...

VIDA Y MILAGROS

COMPONENTES
Dylan Ferro: vocalista.
Daniel Fa: guitarra y coros.
Danny Bugeja: guitarra y coros.

DESTACARON POR
Ser el desaparecido Melón Diesel.

FLASHBACK
En 2004, Melón Diesel compuso un tema para la BSO del juego Ghost Hunter, pero la banda se separó y al final no la pudieron incluir.

Nº DISCOS
2 como Taxi y 4 como Melón Diesel.

ÚLTIMO TRABAJO
Un paso más de lo que a ellos les gusta con guitarras más presentes y sonidos melódicos. Pop rock a raudales, baladas, temas rápidos y otros a medios tiempos. Mil Historias es el definitivo, ¿o no? Pero lo que sí es seguro, que sus temas enganchan.

NOTICIAS



GIRA EXPLOSIVA
Beyoncé confirma que la gira de presentación de su nuevo trabajo B'Day, que está a la venta a partir del 5 de septiembre, pasará por Europa durante 2007. Se espera algún concierto en España.



RUDEBOX es como se titula finalmente el próximo trabajo de Robbie Williams y ésta es la portada. Su lanzamiento, finales de octubre.



TODO X ARTISTA es un servicio de movistar emoción desde el que podrás descargar canciones en MP3 de tus artistas favoritos.



NENA DACONTE coge fuerza en la lista de ventas con su single En Qué Estrella Estará, sintonía de la Vuelta Ciclista 2006.



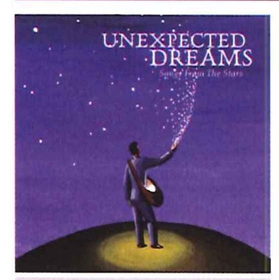
CONQUISTA AMÉRICA. Niña pastori, con su álbum Joyas Prestadas, consigue el disco de Oro en Argentina. ¡Enhorabuena!



CRÍTICAS

REGULAR · BUENO · MUY BUENO · OBRA MAESTRA

CARA A



Unexpected Dreams
Varios
WARNER

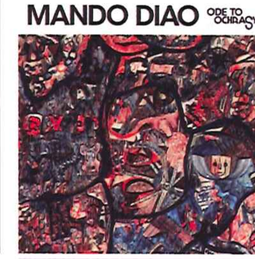


Canciones para dormir plácidamente. Catorce actores y actrices de la escena hollywoodiense (orgullosos papás y mamás, por añadidura) cantan sus nanas favoritas en un disco de garantizados efectos narcóticos, en el que brillan con luz propia la austera rendición de *Make You Feel My Love*, de Bob Dylan, a cargo de Jeremy Irons, o la muy glamourosa revisión de *Summertime* que firma Scarlett Johansson. Felices sueños.



Angels & Airwaves
We Don't Need To Whisper
UNIVERSAL

Nuevo proyecto de Tom DeLonge, cantante y guitarrista de *Blink 182* que, en un drástico cambio de rumbo, se decanta por la seriedad extrema, los ambientes épicos y los largos desarrollos instrumentales (estilo *Pink Floyd*), en un experimento metálico lindante con el *Rock* Sinfónico que dejará de una pieza a los *fans* del *combo* de Florida, que esperaban como agua de mayo lo nuevo del inquieto guitarrista. Con un par.



Mando Diao
Ode To Ochrasy
EMI



Después del paso adelante que su anterior trabajo, *Hurricane Bar* (*Mute*, 2005), supuso para su carrera, el quinteto sueco vuelve a escena con otra ardorosa colección de melodías arrebatadas, ritmos al galope y angustia post-adolescente, dispuesto a plantar cara a Franz Ferdinand, Arctic Monkeys y demás adalides del nuevo *rock* británico. Y, con canciones como *Long Before Rock'n'Roll* no sería raro que lo consiguieran.

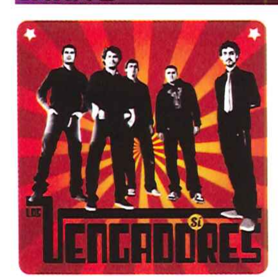


Lily Allen
Allright, Still
EMI



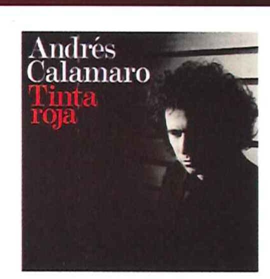
Surgida de las profundidades de la red de redes (pues se dio a conocer a través de Internet) la pizpireta cantante y compositora londinense se ha convertido en la sensación de la temporada en el Reino Unido con su sugerente e irresistiblemente bailable lectura de los estilos jamaicanos más vacilones (*Reggae, Dancehall, Raggamuffin, Dub*...) empapada de picardia *Pop*. Una gran promesa. La portada, eso sí, manifiestamente mejorable.

CARA B



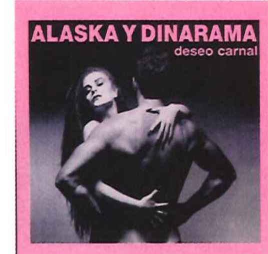
Los Vengadores
Sí
UNIVERSAL

Maná, Radio Futura, Weezer o *The Counting Crows* son algunas de las influencias reconocidas por este joven (aunque experimentado) quinteto madrileño que, en la estela de grupos como *Pereza* o *El Canto Del Loco*, vuelve a poner al día el clásico sonido *Pop Rock* de guitarras trotonas, melodías inmediatas, estribillos adherentes y temáticas muy cotidianas y cercanas a todo el mundo. ¡Ojo! No confundir con el trío de *Surf* instrumental de igual nombre...



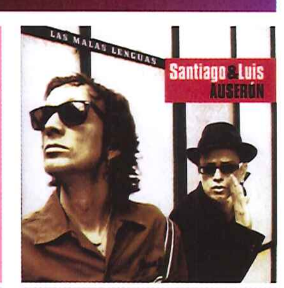
Andrés Calamaro
Tinta Roja
DRO

Siempre contradictorio y polémico, el porteño errante se enfrenta esta vez a un turbulento repertorio de tango arrabalero y malevo, secundado por la trompeta de Jerry González, la voz de Montse Cortés y la extraordinaria guitarra de Niño Josele (inmenso en sus intervenciones), en un abrasivo «cara a cara» con sus raíces que se resuelve con una curiosa mezcla de devoción apasionada y férreo individualismo. Así es él. Un trabajo que no está nada mal.



Alaska y Dinarama
Deseo Carnal
EMI

Más de veinte años después, intactos todavía su frescura, excentricidad y atrevimiento (himnos como *Ni Tú Ni Nadie* o *Un Hombre De Verdad* siguen sonando asiduamente en las pistas de baile más «chic» del reino), se pone en circulación esta lujosa re-edición del disco más mítico del trío Berlanga - Canut - Alaska con sonido remozado y un CD completo repleto de rarezas y oscuridades varias. Imprescindible para los que vivieron la Movida.



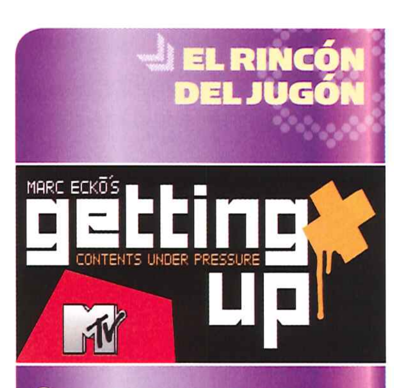
Santiago & Luis A.
Las Malas Lenguas
DRO

Luis y Santiago Auserón, padres fundadores de los ya legendarios *Radio Futura*, exhiben con orgullo en este nuevo trabajo algunas de sus influencias (Elvis, Dylan, Chuck Berry, Eddie Cochran, *The Kinks, The Velvet Underground*, Robert Johnson, James Brown y muchos más), e incluso osan adaptar los textos originales (algo de lo que muchos deberían tomar nota) en un disco risueño, bastante relajado y sin excesivas pretensiones.

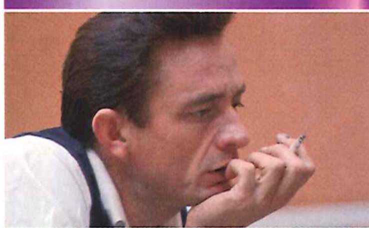
AGENDA

ABEL RAMOS	
30/09	Madrid (Hapital)
MARC ANTHONY	
12/10	Madrid (Palacio de los Deportes)
15/10	Barcelona (Palau Sant Jordi)
BRUCE SPRINGSTEEN	
19/10	Madrid (Las Ventas)
21/10	Valencia (Estadio del Levante)
22/19	Granada (Plaza de Toros)
24/10	Barcelona (Palau Sant Jordi)
25/10	Santander (Pabellón Deportivo)
LORDI	
14/10	Murcia (Gamma)
17/10	Madrid (La Riviera)
19/10	Barcelona (Apolo)
20/10	Bergara (Jam)
JULIETTE & THE LICKS	
16/10	Barcelona (Apolo)
17/10	Madrid (Arena)
18/10	Bilbao (Kafé Antzoki)

EL RINCÓN DEL JUGÓN



Este año, los premios MTV incluyeron una nueva nominación, Mejor Banda Sonora de Videojuegos, y cinco fueron los nominados (Fight Night Round 3, Driver: Paralell Lines, Burnout Revenge, NBA 2K6...), pero sólo uno ha sido el afortunado. The winner is... ¡Getting Up!



El pionero de la música country y rock, Johnny Cash, salta a la palestra dos años después de su muerte. El motivo, utilizar su canción Hurt para un anuncio de Nike y, lo mejor, el tema Ring Of Fire en el próximo SingStar Legends. Prepara tus cuerdas vocales... ¡conseguir su tono no es fácil!



NUEVA EDICIÓN SINGSTAR CON 30 SINGLES DE LA MOVIDA, CONCIERTO DE ARTISTAS DE AQUELLA EDAD DE ORO... UNA DECÁDA QUE ESTÁ DE MODA MÁS QUE NUNCA. RESCATAMOS 10 CANCIONES INSIGNIA Y DESVELAMOS LOS SECRETOS JAMÁS CONTADOS DE SUS AUTORES



TAM TAM GO! >MANUEL RAQUEL<

DANZA INVISIBLE >SABOR DE AMOR<

TINO CASAL >EMBRUJADA<

ALASKA Y DINARAMA >A QUIÉN LE IMPORTA<

POLANSKI Y EL ARDOR >ATAQUE PREVENTIVO DE LA URSS<

ANTONIO FLORES >NO DUDARÍA<

ALASKA Y LOS PEGAMOIDES

BAILANDO

Álbum: Grandes Éxitos - 1982

¿Cómo acabaron? Se separaron en 1982 para reaparecer el año siguiente como *Alaska y Dinarama* reducidos al núcleo Berlanga-Canut-Alaska, formación con la que consiguieron sus mayores éxitos (*Un Hombre De Verdad, Ni Tú Ni Nadie...*) hasta su disolución en 1989. Un año después Nacho y Alaska retornan con *Fangoria* cinco discos «oficiales»). Entre los muchos proyectos paralelos del grupo destacan *Calígula 2000* y *Los Intronautas*.

Curiosidades: Se realizó una estupenda versión en inglés de *Bailando* (*Dancing In The disco, Rhumba, Samba and Calypso...*) de cara al mercado británico, pasó desapercibida.

EJECUTIVOS AGRESIVOS

MARI PILI

Álbum: Single Mari Pili - 1980

¿Cómo acabaron? Aunque se disolvió al cabo de un año, varios de sus miembros siguieron carreras destacadas: Paco Trinidad (bajista) se convirtió en el productor más cotizado de la Nueva Ola, Jaime Urrutia (guitarra) formó *Gabinete Caligari*, Carlos Entrena (cantante), *La Décima Víctima* y Poch (el enloquecido teclista), los geniales *Derribos Arias*. Casi nada.

Curiosidades: Su actuación en *Aplauso*, con el grupo en avanzado estado etílico dando brincos por el plató ante un estupefacto José Luis Fradejas fue, junto con la falsa entrevista de Javier Gurruchaga a Mick Jagger (era el feo de los Hermanos Calatrava) y la pública bajada de pantalones de Fernando Arrabal, uno de los hitos televisivos de la Transición española.

GABINETE CALIGARI

EL CALOR DEL AMOR EN UN BAR

Álbum: Al Calor Del Amor En... - 1986

¿Cómo acabaron? Resisten en activo hasta 1991. En 2002 Jaime Urrutia regresa en solitario con *Patente de Corso*, cuya cálida acogida comercial propicia la continuación, *El Muchacho Eléctrico*, tres años más tarde. Ferny y Edy, por su parte, siguen tocando en un grupo llamado *Paraphernalia*.

Curiosidades: Aunque recibida en su momento con gran recelo, debido a la anterior orientación siniestra del trío, la dicharachera canción terminó por convertirse en uno de los clásicos del grupo e indiscutible piedra de toque para sus creaciones posteriores (*Camino Soria, La Culpa Fue Del Cha-Cha-Chá...*).

LOS NIKIS

EL IMPERIO CONTRAATACA

Álbum: Marines a Pleno Sol - 1985

¿Cómo acabaron? En realidad, los *Nikis* nunca se separaron. De hecho, pueden sacar un nuevo disco en el momento menos pensado... *Más De Lo Mismo*, su último trabajo apareció sin previo aviso en 1998.

Curiosidades: Además del ya de por sí pintoresco hecho de estar dedicada al naufragio de la Armada Invencible en 1582, esta memorable canción cuenta con algunos de los mejores ripios de la Lengua Castellana y un torerísimo clip con el cantante ataviado a imagen y semejanza de Felipe II.

LOS RONALDOS

ADIÓS PAPÁ

Álbum: Saca la Lengua - 1988

¿Cómo acabaron? Entran en hibernación en 1997 y, aunque Coque Malla edita dos álbumes en solitario *Soy Un Astronauta Más* (1999) y *Sueños* (2004) la magia no vuelve a repetirse. La edición en 2005 del recopilatorio *Guárdalo Con Amor* propicia la reunión del grupo para unos pocos conciertos que hicieron concebir esperanzas de una reunión duradera que aún no se ha confirmado.

Curiosidades: *Adiós Papá* es perfecta para corear a grandes voces en estados de euforia colectiva...

ZOMBIES

GROENLANDIA

Álbum: Extraños Juegos - 1980

¿Cómo acabaron? Se desbandaron en 1982, tras el patinazo de su segundo álbum *La Muralla China*. Bernardo Bonezzi, compositor del grupo, se dedicó a las bandas sonoras. Alex de la Nuez, bajista, formó el dúo *Alex y Christina*.

Curiosidades: Una canción verdaderamente extraordinaria que sólo se aprecia en todo su esplendor tras contemplar su impagable videoclip con las danzas plutonianas de Tessa, la corista llegada del espacio exterior. Inenarrable.

BURNING

¿QUÉ HACE UNA CHICA COMO TÚ EN UN SITIO COMO ÉSTE?

Álbum: El Fin de la Década - 1979

¿Cómo acabaron? Con Johnny Cifuentes como único miembro vivo de la formación original, aún siguen en activo y acaban de editar un «desenchufado» (*Dulces 16*) con algunos de los grandes éxitos del grupo en versión acústica.

Curiosidades: Las intervenciones del grupo en la película de Fernando Colomo *Qué Hace Una Chica Como Tú En Un Sitio Como Este*, que sirvió de plataforma definitiva para el despegue del grupo, se rodaron en el madrileño Ateneo Popular de la calle Mantuano, uno de los primeros templos de la Nueva Ola madrileña donde ensayaban *Kaka de Luxe, Aviador Dro, Zombies, Mermelada* y otros muchos, algunos de cuyos miembros pueden ser reconocidos entre el público...

LOS SECRETOS

DÉJAME

Álbum: Los Secretos - 1981



¿Cómo acabaron? Todavía en la brecha, aunque, como en el caso de *Burning*, con Álvaro Urquijo como único miembro fundador superviviente. Su más reciente trabajo es *Con Cierto Sentido*, grabado en directo y editado en 2005.

Curiosidades: *Déjame* fue el primer y, probablemente, mayor éxito de su carrera que se presentó en público durante el mítico concierto de *Homenaje a Canito* (el primer batería de la banda, fallecido en accidente) en el que, además, estrenaron el nombre *Los Secretos*, desechando el anterior, *Tos*.

DUNCAN DHU

CIEN GAVIOTAS

Álbum: Canciones - 1986

¿Cómo acabaron? Se separaron oficialmente en 1998 coincidiendo con la edición del recopilatorio *Colección 1985-1998*, para el que grabaron especialmente cuatro canciones.

Curiosidades: La canción que consagró definitivamente a *Duncan Dhu* logró, además, que cesaran las presiones para que el bueno de Mikel Erentxun se «arreglara» su diente partido (producto de «una desafortunada experiencia infantil con un columpio») que, finalmente, acabaría por convertirse en una de sus señas de identidad más características.

NACHA POP

VÍSTETE

Álbum: El Momento - 1987

¿Cómo acabaron? Se despiden a lo grande en 1988 con el doble directo *Nacha Pop 80-88*. Inmediatamente Nacho García Vega se lanza con *RICO*, un proyecto a su medida que no logra, sin embargo, conectar con el gran público. Hasta 1991 no reaparece Antonio Vega con un primer disco en solitario que sería el prólogo de una carrera tan brillante como irregular. Su último trabajo es *3.000 Noches Con Marga*, 2005.

Curiosidades: Aunque, desde siempre, el indiscutible y personalísimo talento de Antonio ha eclipsado las virtudes de sus compañeros, es de justicia señalar que esta canción, probablemente la más vendedora de su carrera, lleva la firma y el sello inconfundible de Nacho García Vega, el 50% que todos tienden a olvidar.







SABÍAS QUE...

... la DDR es un simulador de baile controlado por los pies del jugador. En la versión recreativa, consta de una cabina con una pantalla, altavoces, luces de Neón y una plataforma con cuatro paneles cuadrados.

... el primer DDR en forma de arcade salió 1998 en Japón. Al año siguiente fue adaptado a PSone.

... es clasificado como un juego de Bemani, viene de Beatmania (título del primer juego musical de Konami).

... En 2005, 765 escuelas de Virginia (EE.UU.) disponen de una DDR para luchar contra la obesidad.

... en La Máquina de Bailar se han utilizado temas originales y covers. Butterfly, We Will Rock You o Love Love Sugar son sólo tres de las canciones que la DDR del filme reproduce. Desde el 8 de septiembre está a la venta la BSO de la película.

... el Salón Recreativo que aparece en el filme es el New Park del centro de ocio Opción de Madrid. Después, los exteriores de los recreativos pertenecen al Picadilly de Gran Vía, 57 (Madrid). Si vas a estos recreativos podrás bailar sobre una Dancing Stage Euromix 2.

POR
ANA MÁRQUEZ

CONFESSIONS ON A DDR

OSCAR AIBAR (director y co-guionista del filme)
- «Las únicas consolas domésticas de las que tenía conocimiento entonces eran unos antediluvianos juegos de tenis que se conectaban a la tele y emitían pitidos estridentes.»
- «Antes de los 30 me enganché a la Play, sobre todo y de manera compulsiva a Tomb Raider. Aunque también gastaba mucho Doom y Silent Hill.»

SANTIAGO SEGURA (productor e intérprete a Johnny)
- «Como todos, pasaba bastante tiempo en los Billares, que era como llamábamos a los Salones Recreativos. Mi máquina favorita en aquella época era MS. PacMan.»
- «En mi barrio (Carabanchel), en los Recreativos, se vivía un rollo bastante macarra y pandillero, no demasiado recomendable.»

Me paso el día bailando...

UN RETRATO AL AFICIONADO A LOS VIDEOJUEGOS, AL AMANTE DEL MANGA Y EL ANIME, AL ENTUSIASTA DE LAS PELIS DE SERIE B... DESDE EL RESPETO, LA MÁQUINA DE BAILAR NOS MUESTRA CÓMO ES ESA PECULIAR SENSIBILIDAD QUE OTAKUS, FRIKIS, O COMO QUIERAS LLAMARNOS, TENEMOS. Y PARA QUE VAYAS HACIÉNDOTE UNA IDEA DE LO BIZARRO QUE ES EL FILME HABLAMOS EN EXCLUSIVA CON SANTIAGO SEGURA Y ÓSCAR AIBAR

«Siempre había querido contar una historia sobre este universo, el de los salones recreativos, los arcades, los billares... y me pareció una locura fusionarlo con el de las viejas pelis de baile de los 70 y 80», explica Óscar Aibar (Director). Y Segura (Productor) añade, *«no es una peli con excesiva moraleja, pero trata la importancia de la amistad, la superación personal, de intentar darlo todo y disfrutar al máximo con cada cosa que haces»*. Valores de un auténtico friki, como los de Johnny (su personaje), *«es un perdedor, un inadaptado y desfasado, pero entusiasta y vital»*. *«O como Óscar»* (Eduardo García), añade Aibar, *«el más puro jugón de la peli que hace pellas para ver jugar a los demás porque él mismo tiene problemas para hacer puntos»* (en la DDR). Pocas veces se ha tratado este mundo, el de los frikis, como es y mucho menos se ha hablado de los videojuegos como algo bueno, *«te dan la posibilidad de viajar a increíbles universos virtuales, te hacen disfrutar de lo último en imagen digital y son una excusa maravillosa para evadirte del estrés diario»*, explica Óscar. En este caso es una *DDR* la recreativa escogida para conducirte a infinidad de hilarantes situaciones. *«La pasividad funciona mal en el cine y este tipo de juegos además te pueden llevar a historias como la de Lara* (Bárbara Muñoz) *una chica rechazada por la sociedad por su gran obesidad* (que al comprarse una de estas máquinas adelgaza tanto que se convierte en un caramelito). *La épica de los salones recreativos no ha desaparecido, simplemente ha cambiado, antes sólo tenías los tebeos, los arcades y a Pajares y Esteso, era bastante triste; y ahora dispones de mucha más oferta de entretenimiento»*, concluye Aibar. Sin duda, una película poco convencional, en la que van sucediéndose escenas que homenajean filmes como *Rocky* o *StarWars*, y momentos tan bellos como cuando Johnny y Dani (Jordi Vilches) charlan de maestro a alumno en un atardecer al más puro estilo *Karate Kid* castizo. No tiene desperdicio.

PRUEBA LA MÁQUINA DE BAILAR EN...

Cádiz (C.C. de San Fernando): Dancing Stage Euromix 2
Barcelona (C.C. Diagonal Mar): Dancing Stage Euromix 2
Murcia (Centro de Ocio Zig-Zag): Dancing Stage Euromix 2
Alcalá de Henares (Recreativos Mega Park C.C. La Dehesa): DDR 4th Mix Plus
Madrid (C.C. Xanadú Recreativos Neverland): Pump it Up 2nd Premier X2

A fecha de cierre estas son algunas máquinas disponibles, pero son susceptibles a cambios

Alatriste

Marketing a lo grande y mucha expectación garantizan el éxito de taquilla

POR ISABEL GARRIDO

La película más cara del cine español tiene una excelente fotografía, una ambientación magnífica, una intachable escenografía y sobre todo cuida mucho en sus planos las construcciones en cuadro. Díaz Yanes, de profesión profesor de arte, versiona gran parte de la obra de Velázquez, a través de su visión fílmica, sin duda un acierto visual lleno de talento. Pero llegamos al gran inconveniente, ¿dónde está el «buen» guión, la trama intensa, los diálogos trabajados? Todo lo bueno que tiene ***Alatriste*** en imagen, se pierde con una historia prácticamente inexistente en cuanto quieras justificar ciertas secuencias que no vienen a cuento y aportan más bien poco. Durante el metraje saltas de un sitio a otro, sin orden, ni concierto; a veces incluso sin música, con incómodos y deslustrosos silencios que desconciertan al espectador que no se sabe de memoria los libros del prolífico Pérez Reverte. Para remate está ese diálogo que en ocasiones quiere cuidar el tono conversacional del siglo de Oro español, para acto seguido caer en picado con una segunda persona y unas expresiones escandalosamente contemporáneas.

TÍTULO ORIGINAL: **ALATRISTE**
DIRECTOR: **AGUSTÍN DÍAZ YANES**
GUIÓN: **AGUSTÍN DÍAZ YANES BASADO EN LOS LIBROS DE ARTURO PÉREZ REVERTE**
REPARTO: **VIGGO MORTENSEN, EDUARDO NORIEGA, ELENA ANAYA, JAVIER CÁMARA, BLANCA PORTILLO, UNAX UGALDE, ARIADNA GIL, JUAN ECHANOVE**
GÉNERO: **AVENTURAS**
PAÍS DE ORIGEN: **ESPAÑA**
DISTRIBUIDORA: **20TH CENTURY FOX**

DE ARAGORN A ALATRISTE > Mortensen aceptó ser Aragorn en la trilogía de Peter Jackson porque así se lo pidió su hijo Henry, de 17 años. Después de esta parada en los dominios del Conde Duque de Olivares, Viggo trabajará con Ray Loriga en Teresa. El actor neoyorquino hace lo que quiere y cómo quiere.





CARTELERA

NO TE LAS PIERDAS

ALATRISTE
Por una vez, el espectáculo está en casa.

MONSTER HOUSE
A John Tones le encantó... aunque el chico es especial.

CLERKS II
Nos ha reconciliado con Kevin Smith, tras Jersey Girl.

PRÓXIMAMENTE

LOS FANTASMAS DE GOYA
Milos Forman nos invita a visitar la España del XVIII.

LA DALIA NEGRA
Puro cine negro, con la firma de James Ellroy y De Palma.

DEAD OR ALIVE
El tráiler augura un filme tan nefasto como divertido.

POR **BRUNO SOL**

CLERKS II

Érase dos muchachos de New Jersey...

TÍTULO ORIGINAL: **CLERKS II** // DIRECTOR: **KEVIN SMITH** // GUIÓN: **KEVIN SMITH** // REPARTO: **BRIAN O'HALLORAN, JEFF ANDERSON, ROSARIO DAWSON, KEVIN SMITH, JASON MEWES** // GÉNERO: **COMEDIA** // PAÍS DE ORIGEN: **EE.UU.** // DISTRIBUIDORA: **DEA PLANETA**

Tras protagonizar su propia película, Jay y su amigo Bob el silencioso vuelven a ocupar sus habituales papeles de secundarios en este nuevo capítulo del «Askewniverse» de Kevin Smith, en el que nos reencontramos, doce años después de *Clerks*, con Dante y Randal, los dependientes de la tienda *Quick Stop*. Tras el incendio de ésta, ambos comienzan a trabajar en un restaurante de comida rápida, en el que volverán a poner de manifiesto su política laboral: hablar mucho y trabajar poco. Por fortuna para el espectador, esos diálogos no tienen desperdicio, sobre todo el que pone «a parir» la trilogía de *El Señor De Los Anillos*. Atentos a los cameos de Ben Affleck y Jason Lee.



LA ESCENA DE LA POLÉMICA > Clerks II se ha hecho célebre en EE.UU. por la deserción, en pleno pase de prensa del filme, de Joel Siegel, uno de los críticos más respetados del país. Era la primera vez que abandonaba una proyección en sus 30 años de experiencia, pero la escena del burro le superó.

LOS MEJORES TRAILERS



TENACIOUS D AND...
www.tenaciousdmovie.com

Jack Black y Kyle Gass recuperan su mítica serie de la HBO, con una comedia que ovacionarán los fans del Metal.

FAST FOOD NATION
www.fastfoodnation-movie.com

El best seller de Eric Schlosser sobre el negocio de la comida basura inspira un demoledor film que dará que hablar.

FILMOGRAFÍA DE KEVIN SMITH



CLERKS (1994) - Un clásico del cine indie, y el VHS más robado en videoclubs en la historia de EE.UU.

MALLRATS (1995) - Comedia magistral y auténtico debacle en taquilla. Una peli a reivindicar.

PERSIGUIENDO A AMY (1997) Agridulce comedia en la que Ben Affleck se enamora de una lesbiana.

DOGMA (1999) Affleck y Matt Damon, dos ángeles que ponen en jaque la Iglesia católica.

JAY Y BOB EL SILENCIOSO CONTRAATACAN (2001) Una road movie diferente y demencial.

JERSEY GIRL (2004) Smith intentó emular a su adorado John Hughes con un pastelazo sentimentaloide e intragable.

POR ISABEL GARRIDO

HOUSE

El terror de los médicos de cabecera

El doctor House ha desembarcado el mejor cinismo e ironía en el imperio mediático de Polanco a través de su emisión semanal en Cuatro. Para los que recabaron un poco tarde en su cita televisiva, llega ahora esta edición en formato digital de la primera y corrosiva temporada. El actor británico Hugh Laurie no tiene nada que ver con su cándida interpretación de padre de familia en *Stuart Little* cuando se mete en la piel del lisiado doctor House. La serie sobre diagnósticos médicos más conocida de la tele, nos ha hecho manejar vocablos como «vasculitis» de un modo cotidiano y casi chistoso a pesar de que en principio esa no es la intención. ***House*** es un producto muy ágil, divertido, entretenido, trabajado, bien diseñado y dispuesto a triunfar capítulo a capítulo en los salones de nuestra casa. Sin anuncios, los cuarenta y un minutos de cada episodio nos saben a aperitivo y sin duda podremos «ventilarnos» más de uno del tirón. Además, el paquete incluye algunos regalitos extras como el *casting*, los escenarios o los secretos mejor guardados del protagonista.

PELÍCULA »» 3 | EXTRAS »» 3

+ LO MEJOR PALADEAR CON CALMA LOS INGENIOSOS DIÁLOGOS.
– LO PEOR EL PRECIO, NO ES UNA GANGA NI AÚN TENIENDO TANTA CALIDAD.

EXTRAS

Los 22 episodios de esta primera temporada llegan con una sorpresa en el último de sus discos: una serie de material adicional que recoge varios reportajes sobre el personaje de House, diagnósticos profesionales en los que se basa la serie, cómo se hizo el casting, decorados y escenarios. Sin duda un contenido que aporta valor a esta edición digital y satisface a los más incondicionales.

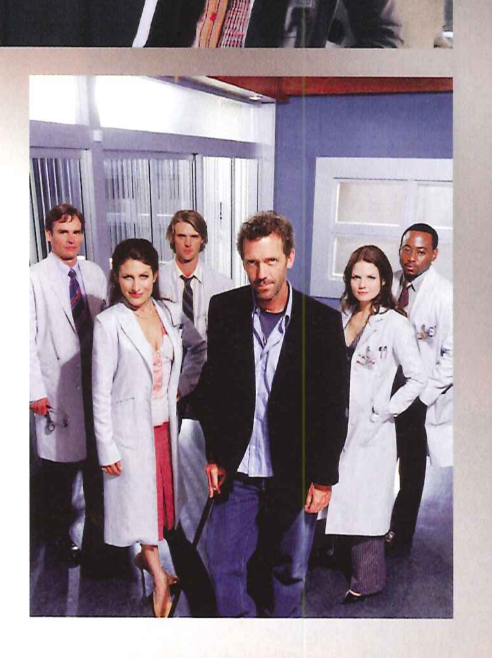
HOUSE
Así es el Doctor House
El Doctor House y sus Pacientes
Decorados y Escenarios
Diagnósticos Profesionales
House y sus Exentricidades
El Casting

DAVID FOSTER, MD
Medical Consultant/Writer

HUGH LAURIE
Dr.Gregory House



DIRECTOR: **VARIOS** // GÉNERO: **DRAMA** // PAÍS DE ORIGEN: **EE.UU.** // DISTRIBUIDORA: **UNIVERSAL** // AUDIO: **CASTELLANO 2.0., INGLÉS 2.0.** // SUBTÍTULOS: **CASTELLANO Y PORTUGUÉS** // PRECIO CAJA: **44,95 EUROS**





DIRECTOR: **MIKE JUDGE** // GÉNERO: **ANIMACIÓN** // REPARTO: **MIKE JUDGE, DAVID SPADE, BOB GOLDTHWAIT** // PAÍS DE ORIGEN: **EE.UU.** // DISTRIBUIDORA: **PARAMOUNT HOME ENT.** // AUDIO: **INGLÉS (2.0)** // SUBTÍTULOS: **CASTELLANO, INGLÉS...** // PRECIO: **39,95 €**

Durante cuatro años, este dúo de cretinos descerebrados hicieron las delicias de los espectadores de MTV con sus grotescas peripecias y sus corrosivos comentarios de vídeos musicales. Para el debut de ***Beavis & Butt-Head*** en DVD, Mike Judge (creador de la serie) ha seleccionado 40 episodios, y los ha acompañado de 11 vídeos musicales (de grupos como *Korn, Pantera, Beastie Boys*) comentados por la pareja. Aunque no incluye audio en castellano (sólo el inglés original), el apartado de extras es bastante nutrido y la presentación (en 3 DVD) es excelente. Ojalá también se pueda ver pronto en formato DVD *Beavis & Butt-Head Recorren América*, el largometraje protagonizado por la pareja en 1996.

POR **BRUNO SOL**

PELÍCULA EXTRAS

LO MEJOR REENCONTRARNOS CON ESTA PAREJA DE MENTECATOS.
LO PEOR LA AUSENCIA DE DOBLAJE EN CASTELLANO.

MATCH POINT

Excelente edición para el mejor Woody Allen de la última década

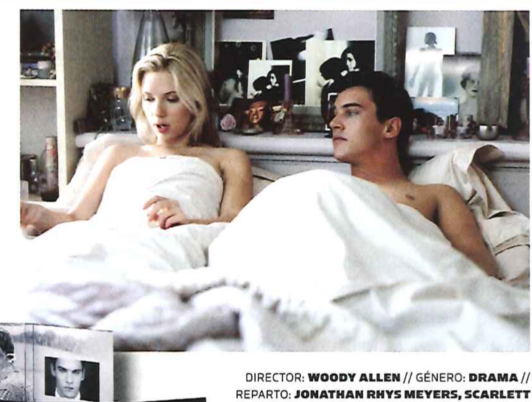
PELÍCULA EXTRAS

LO MEJOR LA PRESENTACIÓN DEL DVD, A LA ALTURA DE LA CALIDAD DE LA PELÍCULA.
LO PEOR LA LARGA ESPERA DESDE EL ESTRENO EN CINES HASTA SU LLEGADA EN DVD.

El genial director neoyorquino abandonó Manhattan por Londres, y la comedia por el drama, para filmar su mejor película desde hace 15 años. Una historia de ambición, amor y traición con un desenlace tan magistral como terrible, que llega al formato DVD en una magnífica edición (teniendo en cuenta el legendario desdén de Allen a la hora de trabajar en la edición DVD de sus películas). Además de la lujosa presentación, incluye fotos del rodaje, *spots*, «audiodescripción» para invidentes y subtítulos para sordos.



POR **BRUNO SOL**



DIRECTOR: **WOODY ALLEN** // GÉNERO: **DRAMA** // REPARTO: **JONATHAN RHYS MEYERS, SCARLETT JOHANSSON, EMILY MORTIMER, MATTHEW GOODE, BRIAN COX** // PAÍS DE ORIGEN: **EE.UU/ R.UNIDO** // DISTRIBUIDORA: **ON PICTURES** // AUDIO: **CASTELLANO, INGLÉS, CATALÁN (TODOS EN 2.0)** // SUBTÍTULOS: **CASTELLANO, CATALÁN** // PRECIO: **14,95 €**



TRUMAN CAPOTE

DIRECTOR: **BENNETT MILLER** // REPARTO: **PHILLIP SEYMOUR HOFFMAN, CATHERINE KEENER, CHRIS COOPER, CLIFTON COLLINS JR, BRUCE GREENWOOD** // GÉNERO: **DRAMA** // PAÍS DE ORIGEN: **EE.UU.** // DISTRIBUIDORA: **SONY PICTURES H.E.** // AUDIOS: **CASTELLANO, INGLÉS E ITALIANO (5.1), CATALÁN (2.0 SURROUND)** // SUBTÍTULOS: **CASTELLANO, INGLÉS, PORTUGUÉS, ITALIANO** // PRECIO: **17,99 EUROS** //

Todas las quinielas apuntaban a Phillip Seymour Hoffman como ganador del último Oscar al mejor actor, y no fallaron. No era difícil, teniendo en cuenta su impresionante trabajo a la hora de recrear al genial, como excéntrico, Truman Capote durante los años en los que investigaba los brutales asesinatos de Kansas que inspiraron *A Sangre Fría*, su obra más conocida. Catherine Keener interpreta a Harper Lee, amiga de Capote y novelista de éxito (*Matar A Un Ruiseñor*). La edición DVD incluye comentarios de audio, un *Making Of* y un documental. Haz un esfuerzo y disfrútala en V.O. para oír cómo Hoffman imita la peculiar voz de Capote.







POR **BRUNO SOL**



POR **PEDRO BERRUEZO**

SLITHER - LA PLAGA

DIRECTOR: **JAMES GUNN** // REPARTO: **NATHAN FILLION, ELIZABETH BANKS, GREGG HENRY, MICHAEL ROOKER** // GÉNERO: **TERROR** // PAÍS DE ORIGEN: **EE.UU.** // DISTRIBUIDORA: **UNIVERSAL PICTURES** // AUDIOS: **CASTELLANO E ITALIANO (ESTÉREO), INGLÉS (5.1)** // SUBTÍTULOS: **CASTELLANO, INGLÉS, ITALIANO** // PRECIO: **19,95 EUROS** //

James Gunn es uno de los nombres propios más importantes del cine fantástico actual: guionista de la iconoclasta e incomprendida *Scooby-Doo* y de la mejor película de terror de la década, *Amanecer De Los Muertos*, debutó como director con un purulento homenaje al cine de terror de los ochenta: ***Slither - La Plaga***. Con un sentido del humor paródico, pero conociendo muy bien el material al que hace referencia, Gunn entretejió una historia de babosas del espacio exterior que invaden un apacible pueblecillo americano con la que disfrutarán los nostálgicos. Los extras son, más que un relleno, una declaración de intenciones, ya que como pasaba hace diez años, el auténtico rey de la función es el látex.

PELÍCULA · EXTRAS

LO MEJOR HORROR A LA VIEJA USANZA, SANGRE Y GAMBERREO.
LO PEOR SERÁ SUBESTIMADA POR LOS CINÉFILOS DE SIEMPRE.

AULLIDOS ED. ESPECIAL

DIRECTOR: **JOE DANTE** // REPARTO: **DEE WALLACE STONE, PATRICK MACNEE, DENNIS DUGAN, KEVIN MCCARTHY** // GÉNERO: **TERROR** // PAÍS DE ORIGEN: **EE.UU.** // DISTRIBUIDORA: **UNIVERSAL PICTURES** // AUDIOS: **INGLÉS (5.1), CASTELLANO E INGLES (2.0)** // SUBTÍTULOS: **CASTELLANO, ALEMAN, INGLÉS** // PRECIO: **14,95 EUROS** //

Los ochenta fueron curiosos para los hombres-lobo. Gracias a *Un Hombre-Lobo Americano en Londres*, *En Compañía de Lobos*, *Lobos Humanos* y este fundacional clásico de Joe Dante, el licántropo fue uno de los más beneficiados por la renovación del terror de la época. En este clásico del horror peludo, después de ver a un hombre-lobo, una locutora de televisión se toma un retiro espiritual en una comunidad campestre, alejada del mundanal ruido... y llena de hombres-lobo. Protagonizada por un quién-es-quién del fantástico clásico, esta edición especial de dos DVD te permitirá saber todo sobre este clásico de la mutación lunar.





POR **PEDRO BERRUEZO**

NOTICIAS

ZONA 2



UNA NUEVA EDICIÓN EN EL HORIZONTE

Siete años antes de enfrentar a *Aliens* contra Depredadores, Paul W. Anderson ya había probado fortuna en el género de ciencia-ficción con la terrorífica *Horizonte Final*. Un filme castigado en su día por la crítica, pero que ahora cuenta con legiones de *fans*. Pensando en ellos, **Paramount** comercializa, desde el 18 de octubre, una nueva edición DVD, con una espectacular caja y un abultado apartado de extras (escenas eliminadas y extendidas, un documental dividido en cinco partes, comentarios de audio, etc.). El precio, sólo 19,95 Euros.

ROMPED LA HUCHA, LLEGA LA 8ª TEMPORADA SIMPSON

De acuerdo, aún no nos hemos recuperado de los gastos del veraneo, pero ¿quién puede pensar en usar el dinero para comer y pagar el alquiler cuando está a punto de salir una nueva temporada en DVD de *Los Simpson*? Y es la octava, nada menos, con episodios tan míticos como *Homer-fobia* o *Los Expedientes Springfield*. A la venta desde el 25 de octubre, por 41,95 Euros en dos ediciones: *digipack* o una edición limitada que imita la cabeza de Maggie Simpson.

UNA ORIGINAL, Y PRÁCTICA, FORMA DE COMPRAR SERIES

Bajo el lema *Engánchate a Las Serie De TV De Fox*, **20th Century Fox HV** ha creado un nuevo sistema para comprar series en DVD. Por sólo 5,95 Euros podrás llevarte a casa un DVD con dos episodios de tu serie favorita (*Futurama*, *Padre de Familia*, *Expediente X*, *MASH*, *24*...). Y si luego te quedas con ganas de más, en el interior de las cajas encontrarás un cupón por valor de 5,95 Euros a descontar del precio de la serie entera. Una idea novedosa con la que atraer a todos esos propietarios de DVD que aún no han descubierto las excelencias de las series en formato digital.



NOMBRE **CHRISTIAN**
EDAD **18 AÑOS**
JUEGOS **SAGA TONY HAWK'S**
CONSOLAS QUE TIENE **PS2**

LA NUEVA OLA ESTÁ EN LA CALLE

LOS GRINDS, FLIPS Y LIP TRICKS SON LA INSPIRACIÓN DE ESTE OTOÑO. ESTA TEMPORADA TU MEJOR COMPLEMENTO SERÁ EL MONOPATÍN

fotos: chus antón © / estilismo: amaya

TONY HAWK'S PROJECT 8
¿Piensas como un sk8er? ¿Vistes como ellos pero no te atreves a subirte a un monopatín? En noviembre podrás ser uno de ellos con la nueva entrega de Tony Hawk's para PSP y PS2.



UN URBANITA DEL SKATE
Prendas no técnicas pero casuales y trendy entre los amantes del sk8: camiseta sin mangas de Nirvana, Pantalón 3/4 Levi's y zapatillas de Converse.

LA PERSONALIDAD DEL TIEMPO

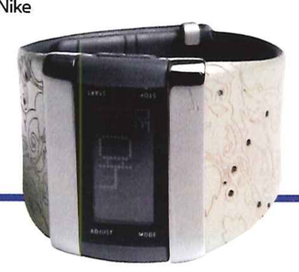
SEÑOR TREPADOR
Ligero como una pluma y muy ergonómico, perfecto para practicar actividades de riesgo como la escalada libre. De Adidas.





AMANTE DE LO RETRO
Si los tiempos pasados y, sobre todo, el vintage te cautivan este reloj de Fossil va contigo. Mezcla pasado y presente con correa de cuero añejo y esfera digital y analógica.

APASIONADO DEL ARTE
Como una galería ilustrada, la correa en caucho y piel lleva impresas sinuosas líneas dando forma a figuras otoñales. La esfera rectangular y digital resta delicadeza al diseño, convirtiéndolo en un reloj versátil. De Nike



POR
ANA MÁRQUEZ

PROFESSIONAL LOOK
Aunque un técnico de la tabla simpre viste muy funcional, nunca descuida estar a la última. Camiseta manga larga de Yellow Rat Bastard, pantalón cargo Pepe Jeans y zapatillas Band.

¿QUIERES SER NUESTRO PRÓXIMO PROTAGONISTA?

Si siempre has soñado con ser un personaje de videojuego y salir en PlayStation 2 Revista Oficial, como Christian y Lucho, te invitamos a que seas nuestro próximo protagonista. Para ello, tan sólo tienes que ser mayor de edad y enviarnos al correo electrónico, o a la dirección que indicamos, una foto donde aparezcas jugando con tu PlayStation con los siguientes datos: Nombre / Apellidos / Edad / Teléfono / Dirección / Población / Provincia

moda.ps2@grupozeta.es
PlayStation 2 Revista Oficial
C/O'Donnell, 12
28009 Madrid

NOMBRE **LUCHO**
EDAD **24 AÑOS**
JUEGOS **TEKKEN D.R.**
CONSOLAS QUE TIENE **PSP**

¿QUIERES CONOCERLE?

Pues participa en el concurso que Arnette está realizando en su página web (www.arnette.com). Si quedas entre los primeros, además de conocer a Dani Pedrosa durante el GP de la Comunitat Valenciana en octubre, podrás ganar una PSP.

EL PORTAL DEL SK8ER

Si te apasiona el mundo del Skate visita la web www.hawk-city.com. Allí, además de ver el nuevo catálogo de Hawk Clothing, podrás jugar y practicar sk8, ver videos, fotos y descargas, escuchar música...

EL FÚTBOL SE VISTE

Nueva segunda equipación para el Real Club Celta de Vigo hasta el 2008. Los colores escogidos por Umbro, camiseta y medias mandarina y short negro, son todo tendencia.

SOÑADOR COMPULSIVO
Elegancia con deportividad para gente cosmopolita. Correa con detalles de cerámica y esfera circular analógica. De DKNY.



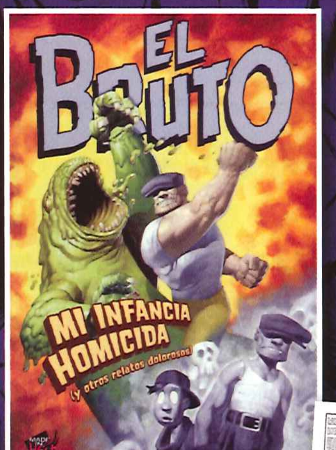
AVENTURERO NATO
Es sumergible, lleva correa de caucho y piel blanca, además contiene bisel bi-direccional. Ideal para almas inquietas y todoterreno. De Zodiac.



SOBRIO CON FRENESÍ
Recio pero juerguista, formal aunque con arrebatos de locura... El look templado que otorga la correa de acero queda semi eclipsado por el intenso color azul de la esfera. ¿Tienes una doble vida? Este reloj está pensado en ti. De Breil.



CÓMICS



GUIÓN Y DIBUJO: ERIC POWELL
EDITORIAL: NORMA EDITORIAL
P.V.P: 14 €

EL BRUTO: MI INFANCIA HOMICIDA

Después de *A Lo Basto* y *Sólo Miseria...*, **Norma Editorial** continúa su serie dedicada a *El Bruto* con ***Mi Infancia Homicida***. Si aún no conoces a este peculiar cazador de zombis (que hace honor a su nombre) te recomendamos que no te lo pierdas porque su originalidad ya le ha hecho merecedor de sendos Premios *Eisner* 2005 a la Mejor Serie Regular y Mejor Publicación de Humor.





AUTOR: MARTIN HANDFORD
EDITORIAL: EDICIONES B
P.V.P: 11,95 €

¿DÓNDE ESTÁ WALLY? ¡A LA CAZA DEL CUADRO ESCONDIDO!

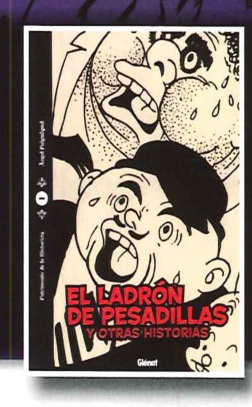
Si no has pasado alguna vez las horas muertas buscando al abrigado Wally por los lugares más inverosímiles es que no has tenido infancia. Pero no te preocupes porque ahora puedes recuperarla (o comprobar cómo ha progresado tu agudeza visual después de tantos años de videojuegos) gracias a esta nueva entrega de la serie. En esta ocasión, el objetivo será encontrar el retrato de Wally en las súper pobladas exposiciones que acogen estas páginas.

CUANDO LOS CÓMICS SE LLAMABAN TEBEOS

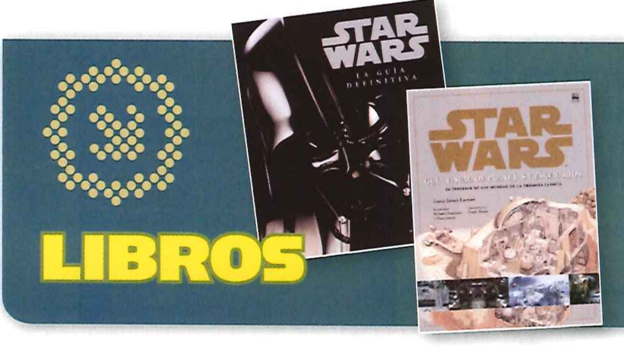
EL LADRÓN DE PESADILLAS

AUTOR: ÁNGEL PUIGMIQUEL
EDITORIAL: GLÉNAT
P.V.P: 24 €

La Editorial **Glénat** ha elegido la figura de Ángel Puigmiquel para comenzar su colección Patrimonio de la Historieta, que llega con la intención de rescatar obras maestras del cómic perdidas en el tiempo. Este tomo lujosamente encuadernado recoge tres de las mejores historietas del dibujante catalán: *SOS En El Museo Diabólico*, *Los Crímenes Del Gramófono* y *El Ladrón De Pesadillas*. Además, las páginas finales acogen un análisis total de la obra de Puigmiquel y «el montaje del autor» de la historia que da nombre a la obra.



LIBROS



AUTOR: RYDER WINDHAM /JAMES LUCENO
EDITORIAL: EDICIONES B
NUMERO DE PÁGINAS: 144
P.V.P: 19,95 €

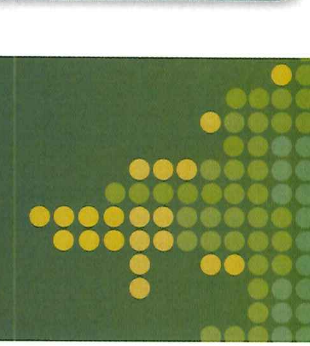
STAR WARS: LA GUÍA DEFINITIVA
STAR WARS: GUÍA VISUAL DE PLANETAS Y ESCENARIOS

Dos obras fundamentales para todo seguidor de *La Guerra De Las Galaxias*. ***La Guía Definitiva*** llega con tapa dura, una impactante imagen de Darth Vader en la portada y toda la historia de la Galaxia desde la Vieja República hasta la Nueva Era. La ***Guía Visual De Planetas y Escenarios*** recorre todas las localizaciones de la primera trilogía.

TOP 10

NUESTRO PERSONAJE DE LOS SIMPSON PREFERIDO

1. LAST MONKEY - EL ACTOR SECUNDARIO BOB
2. GRADIUS - NED FLANDERS
3. ANNA - APU NAHASAPEEMAPETILON
4. JOHN TONES - EL VENDEDOR DE CÓMICS
5. SUPERNENA - EL DR. NICK RIVIERA
6. NEMESIS - GIL, EL VENDEDOR FRUSTRADO
7. THE ELF - EL SR. BURNS
8. R.DREAMER - RALPH WIGGUN
9. NUMB - MILHOUSE VAN HOUTEN
10. AHA - LENNY LEONARD

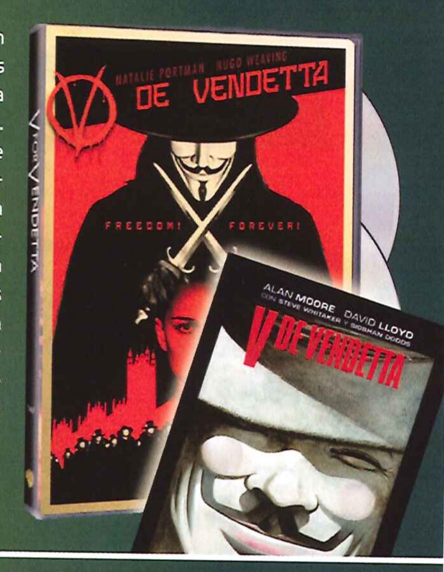




NOTICIAS

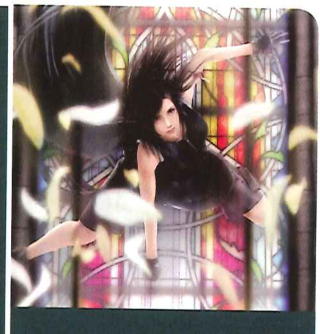
V DE VENDETTA: DVD, LATA Y PAPEL

Tal y como os detallaremos en nuestra sección DVD del mes que viene, ***V De Vendetta*** llega en tres ediciones diferentes. Además de la versión sencilla de la película, **Warner** España lanzará una Edición Especial con un disco adicional repleto de contenido extra. Pero, sin duda, la que realmente interesará a los seguidores de la obra de Alan Moore es la Edición de Coleccionista, que a los dos discos añade un tomo con el cómic y llegará presentada en una caja metálica... ¡Que levante la mano quien quiera una!





Atentos todos los aspirantes a escritor. Ya se ha hecho pública la convocatoria para la Segunda Edición del Premio Bruguera de Novela. En esta ocasión, el jurado está representado por Ana María Matute, la cuantía del premio será de 12.000 Euros y el compromiso por parte de la editorial de publicar la novela durante los meses siguientes al premio. Si estás interesado, recuerda que el plazo de entrega de manuscritos concluye el 31 de diciembre de este año y que encontrarás todas las bases en *http://www.edicionesb.es/bruguera/BasesPremioBruguera2007.pdf*



Malas noticias para los amantes de la animación y de la saga *Final Fantasy*. La película *Advent Children*, cuyo lanzamiento en DVD y UMD estaba previsto para octubre, no llegará a tierras europeas hasta el año 2007. Habrá que seguir esperando...

Para ver a *Los Caballeros Del Zodiaco* ya no habrá que recurrir a la televisión de pago porque, recientemente hemos podido conocer que Telecinco se ha hecho con los derechos de emisión de la serie. En Cuatro, además de *Naruto*, *Astroboy* y *FullMetal Alchemist*, podrás ver *Ghost In The Shell: Stand Alone Complex 2nd GIG* y *Del Cielo Al Infierno*.

DESCARGAS





Llega un nuevo cómic de *Spawn* ambientado en un universo diferente a los anteriores. En su página oficial puedes descargar ya las primeras páginas, la edición previa y múltiples archivos para conocer las claves de esta nueva era.

MERCHANDISING

Llega la tercera serie de las Cartas Coleccionables de *Dragon Ball* con cartas más fuertes, nuevos personajes, fusiones y cartas de Torneo Mundial. En esta ocasión habrá dos barajas de inicio de 32 cartas que podrás ir completando con sobres de ampliación de 8 cartas cada una. Además, puedes unir las cartas de esta serie con las anteriores para formar un mazo aún más poderoso.



Las barajas de inicio constan de 32 cartas cada una.

MANGA

GO! GO! HEAVEN

GUIÓN: YUKO UMINO
DIBUJO: SHINJI OBARA
EDITORIAL: IVREA
P.V.P.: 8,50 €

El argumento de este manga puede ser acusado de muchas cosas, pero la falta de originalidad desde luego que no es una de ellas. En este primer tomo (de una serie de tres) conocerás a Julia, Micaela, Himiko y Aya, cuatro chicas que se reúnen con vidas muy distintas pero con una intención en común: suicidarse. Después de discutir el mejor método para hacerlo deciden que una grandiosa forma de morir sería sobre un escenario, así que para ello forman un grupo musical...





RAZONES PARA QUEDARSE EN CASA

LLEGA EL OTOÑO Y CON ÉL LOS MESES QUE INVITAN AL DESCANSO Y LA PAZ DEL HOGAR. AL CONFORT DEL SOFÁ Y EL OCIO MULTIMEDIA Y DIGITAL. LA CALIDAD DEL AUDIO, EL VÍDEO O LAS IMÁGENES QUE SE CONSUMEN DENTRO DE NUESTRAS CASAS ES EXCELENTE, POR NO HABLAR DE LAS POSIBILIDADES DE COMUNICACIÓN A TRAVÉS DEL MÓVIL O INTERNET. YA NO ES NECESARIO SALIR DE CASA PARA VER UNA PELI O PARA CONVERSAR CON UN AMIGO. ESTOS SON NUESTROS MOTIVOS...



SÓLO TE FALTARÁN LAS PALOMITAS...

TELEVISOR LCD SONY BRAVIA KDL-46X2000

UN TELEVISOR LCD CON RESOLUCIÓN FULL-HD DE 1.920 X 1.080 PUNTOS, AUNQUE NO ALCANZA LOS 1.080 PUNTOS PROGRESIVOS, SINO LOS ENTRELAZADOS. SEA COMO FUERA, SE PODRÁ DISFRUTAR DE TODO TIPO DE CONTENIDOS DE ALTA DEFINICIÓN, CON INFINIDAD DE CONEXIONES Y UNA CALIDAD DE PANTALLA EXCELENTE GRACIAS AL MOTOR BRAVIA ENGINE CON UNA RELACIÓN DE CONTRASTE DE 1.300:1. ADEMÁS SUS 46 PULGADAS SON PERFECTAS PARA HACERTE UN CINE EN CASA.
HTTP://WWW.SONY.ES



COMUNICACIÓN Y MÚSICA MIENTRAS HIBERNAS

TELÉFONO MÓVIL BENQ-SIEMENS E61

COMUNICARSE ES IMPORTANTE Y MÁS SI PRETENDES INICIAR TU HIBERNACIÓN, PERO SIN DUDA ES MUCHO MEJOR CUANDO SE POSEE UN MÓVIL CAPAZ DE REPRODUCIR AUDIO DIGITAL CON UNA CALIDAD A LA ALTURA DE CUALQUIER REPRODUCTOR MP3. LA CÁMARA DIGITAL NO ES ESPECIALMENTE BUENA, AUNQUE A CAMBIO SE TENDRÁ UN TELÉFONO QUE REPRODUCE MÚSICA CON UN TAMAÑO REDUCIDO Y SÓLO 88 GRAMOS DE PESO. DESTACA EL CONTROL DE LA REPRODUCCIÓN QUE SE LLEVA A CABO DESDE UNOS PRÁCTICOS BOTONES UBICADOS EN LA PARTE SUPERIOR.
HTTP://WWW.BENQ-SIEMENS.ES

SABE-LO-TODO

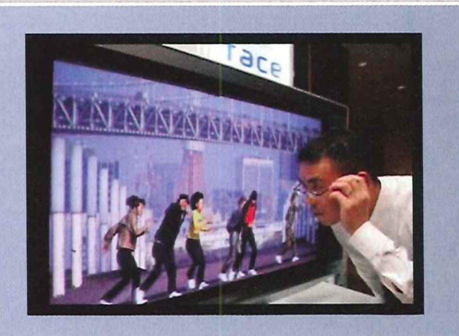
PVR O PERSONAL VÍDEO RECORDER

Las siglas de Personal Video Recorder comienzan a ser familiares entre los compradores de productos electrónicos de consumo. Graban las emisiones de la televisión en DVD o en disco duro, consiguiendo horas y horas de almacenamiento y una gran rapidez de acceso.



TECNOLOGÍA SED

El próximo año se podrán adquirir las primeras pantallas planas con tecnología SED desarrollada por Canon y Toshiba. La pantalla combina las virtudes de los monitores tradicionales CRT con el reducido tamaño y la excelente definición y detalle de los monitores LCD. Todo un lujo.



TEXTO POR
MANUEL ARENAS



NUNCA MÁS IRÁS A LA TIENDA DE REVELADO

MARCO DE FOTOS PHILIPS PHOTOFRAME DE 9"

CON UNA PANTALLA DE 9 PULGADAS (23 CM) ESTE MARCO DE FOTOS DIGITAL ES CAPAZ DE MOSTRAR TODAS LAS FOTOS ALMACENADAS EN TARJETAS DE MEMORIA O EN LA PROPIA MEMORIA INTERNA CON UNA CALIDAD EXCELENTE Y CON MÚLTIPLES OPCIONES DE VISIONADO. FOTO A FOTO O EN FORMA DE SECUENCIA ANIMADA, CON TEMPORIZADOR PARA PROGRAMAR HORAS DE ENCENDIDO Y APAGADO AUTOMÁTICAS. ADEMÁS PUEDE INSTALARSE HORIZONTAL O VERTICALMENTE Y EXISTE LA POSIBILIDAD DE USARSE SIN CONECTARLO A LA RED GRACIAS A SUS BATERÍAS RECARGABLES.
HTTP://WWW.PHILIPS.ES



LA ALTERNATIVA



Cámara Canon EOS 400D

Si lo tuyo sigue siendo la calle, aunque el buen tiempo se halla ido, Canon presenta la nueva Canon EOS 400D. Una cámara réflex digital con la que se podrán realizar fotografías de gran calidad en la época más romántica del año, cuando los árboles se visten de ocre, tonos cobrizos o anaranjados para disfrute de nuestros ojos.



Transcend T.sonic 530

Durante los paseos otoñales por parques, calles y avenidas de la ciudad no puede faltar la música. Y con el Transcend T.sonic 530 se podrá disfrutar de audio digital y de las emisiones de radio que tanta compañía hacen cuando el ir y venir del tráfico enturbian la paz y el relax que puede dar realizar largas caminatas por la urbe.

NO PIERDAS LA NOCIÓN DEL TIEMPO

RELOJ DESPERTADOR WIFI PHILIPS STREAMIUM WAK3300

ESTÁ BIEN QUEDARSE EN CASITA Y DESCONECTAR DEL MUNDO TERRENAL. PERO NO ES NECESARIO QUE OLVIDES EL DÍA, NI LA HORA EN LA QUE ESTÁS. YA SEA ACCEDIENDO INALÁMBRICAMENTE AL AUDIO DIGITAL ALMACENADO EN OTROS EQUIPOS DE LA GAMA STREAMIUM, O AL ALMACENADO EN UN ORDENADOR CON UNIVERSAL PLUG AND PLAY Y CONECTIVIDAD WI-FI, ESTE RELOJ DESPERTADOR ES CAPAZ DE ACERCARTE LA MÚSICA O LA RADIO POR INTERNET EN CUALQUIER PARTE DE LA CASA.
HTTP://WWW.PHILIPS.ES



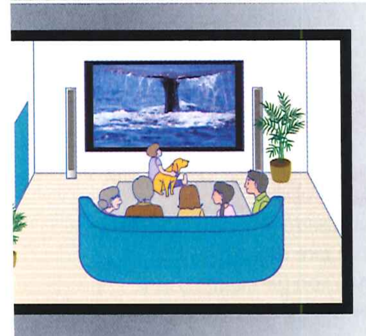




PASARÁS HORAS DELANTE DE LA PANTALLA...

SANDISK PHOTO ALBUM

LA FORMA EN LA QUE SE VEN LAS FOTOS HA CAMBIADO EN LOS ÚLTIMOS TIEMPOS. EL PHOTO ALBUM DE SANDISK ES UNA INGENIOSA SOLUCIÓN CAPAZ DE MEDIAR ENTRE LAS TARJETAS DE MEMORIA FLASH Y UNA PANTALLA O TELEVISOR, DE MODO QUE TANTO IMÁGENES COMO VÍDEOS O MÚSICA PUEDEN REPRODUCIRSE DIRECTAMENTE DESDE ESTE PERIFÉRICO. ADEMÁS, SE CONTROLA DESDE UN PRÁCTICO MANDO A DISTANCIA Y PERMITE CREAR ÁLBUMES CON MÚSICA DE FONDO Y EFECTOS DE TRANSICIÓN CON GRAN RAPIDEZ.
HTTP://WWW.SANDISK.COM



BLU-RAY Y HD-DVD

La perfección hecha película. Posee una calidad similar a la de las pantallas de las salas de cine pero en el salón de tu casa. Eso sí, se necesita una pantalla HD-Ready o Full-HD con un conector de tipo HDMI y un reproductor de películas Blu-Ray o HD-DVD.



OLVÍDATE DE IR AL TRABAJO

TOSHIBA QOSMIO G30

UN PORTÁTIL TODO TERRENO PARA EL HOGAR CAPAZ DE SATISFACER LAS NECESIDADES DE OCIO (O TRABAJO) DE LOS USUARIOS MÁS EXIGENTES. SE TRATA DEL PRIMER PORTÁTIL COMPATIBLE CON EL FORMATO HD-DVD DE ALTA DEFINICIÓN. CON SALIDA HDMI PARA CONECTARLO A PANTALLAS EXTERNAS, SINTONIZADOR DE TELEVISIÓN, SOFTWARE MULTIMEDIA, CONTROL REMOTO, UNA PANTALLA Y UN SONIDO INTEGRADOS A LA ALTURA DE SISTEMAS ELECTRÓNICOS DE CONSUMO... UNA MARAVILLA TECNOLÓGICA CON PROCESADOR DE DOBLE NÚCLEO PREPARADO PARA EJECUTAR CUALQUIER SISTEMA OPERATIVO, PROGRAMA E INCLUSO JUEGOS. EL PRECIO ES ELEVADO, PERO OFRECE UN SINFÍN DE POSIBILIDADES CON UN ACABADO EXCEPCIONAL.
HTTP://WWW.TOSHIBA.ES


COORDINADO POR MOTOR ZETA

ÁGIL > Es uno de los reyes de los huecos pequeños en las ciudades. Se maneja con suma facilidad.

OPEL | CORSA | 1.2 sport

TODAVÍA MÁS URBANITA QUE ANTES



MOTOR: **1.229 CC (4 CILINDROS)**
POTENCIA: **80 CV**
ACELERACIÓN 0-100 KM/H: **13,9 S**
VELOCIDAD MÁXIMA: **168 KM/H**
CONSUMO URBANO/EXTRAURBANO/MIXTO (L/100 KM): **7,7 / 4,7 / 5,8**
DIMENSIONES LARGO/ANCHO/ALTO (MILÍMETROS): **3.999 / 1.713 / 1.488**
MALETERO: **285 L**
PRECIO 15.050 €
WWW.OPEL.ES

El flamante *Corsa* es más grande que el modelo al que sustituye. Mide 3.999 mm. de largo, 1.713 de ancho y 1.488 de alto, por lo que sus medidas están cerca de utilitarios como el *Fiat Grande Punto*. Ya está en los concesionarios y tiene todos los visos de convertirse en un superventas, aunque la competencia en esta categoría es brutal. Pero el salto cualitativo con respecto a su hermano más viejo es notable en los nuevos motores, seguridad, y calidad en general.







Con una gama amplísima donde elegir, nada más y nada menos que 25 versiones bien sean con suspensión normal o *sport*, diésel o gasolina, la la apuesta de **Opel** para este otoño es muy fuerte. Todas las versiones vienen equipadas con antibloqueo de frenos, cuatro *airbags*, volante con regulación en altura y profundidad, elevalunas eléctricos, cierre centralizado, paragolpes del color de la carrocería, fijaciones para sillas infantiles. Como opciones puede llevar control de presión de neumáticos, control de estabilidad y de frenado en curva, navegador, radio CD, control de voz para el teléfono...

EL NUEVO CORSA ES MÁS AMPLIO, ECOLÓGICO Y SEGURO

LA ALTERNATIVA



FIAT GRANDE PUNTO 1.4

Muy amplio y con un excelente bastidor, este utilitario hace las delicias de aquellos jóvenes que quieren algo más. Precio: 15.115 Euros.

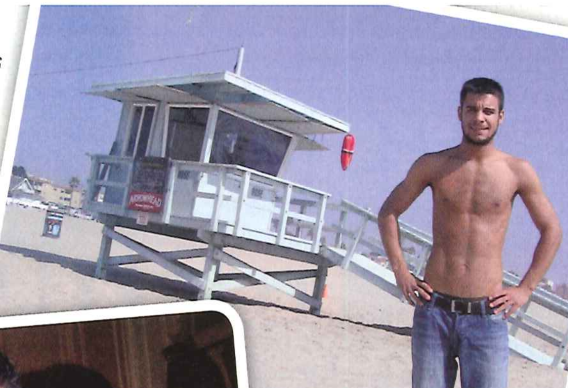


FORD FIESTA COUPÉ 1.4 GHIA

Muy bien acabado. En este modelo se respira un aire deportivo. Las prestaciones son parecidas a sus competidores. Precio: 13.135 Euros.



Y ASÍ FUNCIONA EL MES DE SEPTIEMBRE: NOS ENFRENTAMOS CON GALLARDÍA AL COMIENZO DE LA TEMPORADA FUERTE DEL VIDEOJUEGO, RECORDANDO MOMENTOS ESTIVALES TAN ENTRAÑABLES COMO...

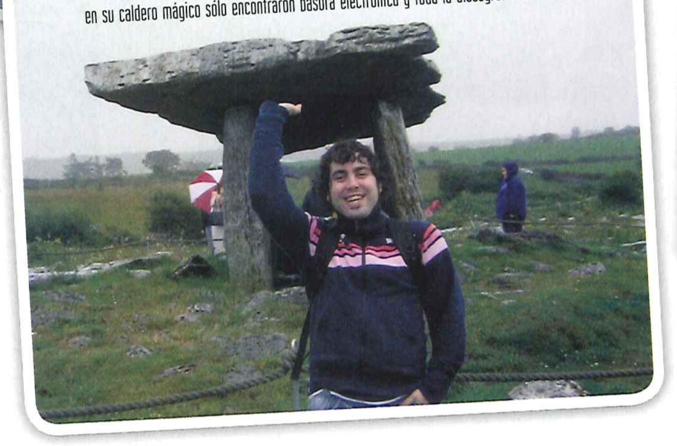


Cual bárbaro hispano en los tiempos de la conquista, «El Vigilante de la Paella» correteó tetillas al aire por Venice Beach, causando el pánico entre la muchedumbre. Ante el peligro inminente izaron la bandera roja en la playa.

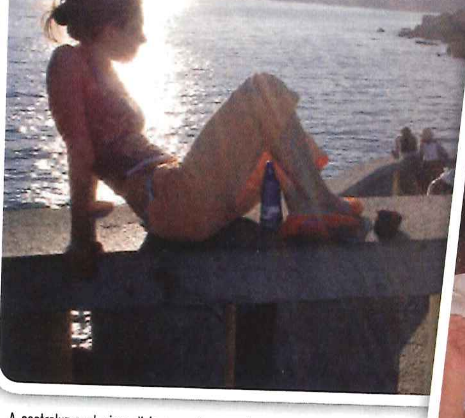
Este piloso redactor no pudo resistirse a los encantos del ejército alemán, 3ª División de Ligueros Quitapenas, durante la presentación de Call Of Duty 3. Peor suerte corrió el periodista de la competencia, que acabó bailando la lambada con un doble de Goebbels. Se casan en enero.



Este doble de Fernando Alonso se aprovechó de su parecido con el piloto para coquetear con nuestra pizpireta Anna, que cuando descubrió el fraude se lió a bolsazos con el intercepto causándole una lesión en el esternocleidomastoideo de no te menees.



Doc visitó la casona de Melmoth el Errabundo y fue confundido con un duendecillo tripón irlandés, en su caldero mágico sólo encontraron basura electrónica y toda la discografía de Georgie Dann.



A contraluz cualquiera diría que estamos ante una adorable damisela. Sin embargo, tras la esbelta silueta se esconde la malévola Supernena momentos antes de perpetrar un insulto doble sobre varios maromazos insolentes que la piropeaban desde la playa.



Las vacaciones de R. Dreamer quedan resumidas en esta entrañable instantánea: un nuevo retoño, Eloy, para hacer compañía a la princesa Vera.

RESULTADOS DE CONCURSOS

SYPHON FILTER: DARK MIRROR



GANADORES DE 1 JUEGO:

RAÚL FERNÁNDEZ MORALES (ASTURIAS)
MIGUEL MICÓ RUIZ-TELLO (BARCELONA)
DIEGO LORENTE BIZCOCHO (SEVILLA)
DAVID PINEDA CASAS (BARCELONA)
DAVID ARRANZ DÍAZ (BARCELONA)
SANTIAGO VEGA GARCÍA (SEVILLA)
RUBÉN ROJO CHECAS (MADRID)
LOREANA PORRAS PÁRRAGA (CÁDIZ)
PABLO BEATO FERRER (SEVILLA)
DIMAS MEGÍAS CARAZO (GRANADA)
GRACIELA ANTÓN (BARCELONA)
ANA Mª MONTAÑO (MÁLAGA)
CARLOS J. LÓPEZ PLATA (CASTELLÓN)
NATAN VELASCO RAMO (BARCELONA)
NOELIA SÁNCHEZ NICOLÁS (MURCIA)
SAMUEL LINARES PARA (BURGOS)
JOAQUÍN BARRIONUEVO CAMACHO (MADRID)
GERARDO VÁZQUEZ MARTÍN (MADRID)
SONIA VARGAS RUIZ (BARCELONA)
SANTIAGO RUIZ LÓPEZ (SEVILLA)

STREET FIGHTER ALPHA ANTHOLOGY

GANADORES DE 1JUEGO:

JAVIER BÁNEGAS (MADRID)
CARLOS GENARO COSTA (VALENCIA)
FCO. JAVIER FERNÁNDEZ AGUILAR (JAÉN)
MARTÍN ALMENDRAS PEREIRA (MADRID)
DAVID GRACIA PABLOS (MURCIA)
PASCUAL CIVERA LÓPEZ (CASTELLÓN)
RICARDO MARTÍN SANZ (BARCELONA)
ALEJANDRO CACHO GROS (HUESCA)
ALBERTO GUTIÉRREZ GARCÍA (BARCELONA)
ARTURO ERENI FARRÉ (ALICANTE)
MIGUEL A. ESTÉVEZ FERNÁNDEZ (SEVILLA)
RICARDO CARRIÓN SORIANO (CANTABRIA)
RUBÉN LOZANO LÓPEZ (BARCELONA)
RUBÉN PACHÓN PACHÓN (BADAJOZ)
LARA HERNÁNDEZ GILABERT (MURCIA)
JOSÉ Mª OCHOA JIMÉNEZ (VALENCIA)
OSCAR MONTES HOYOS (SEGOVIA)
DIEGO GARCÍA SARABIA (SEVILLA)
ROBERTO GARCÍA SUÁREZ (MADRID)
ARTURO PÉREZ MARTÍN (VALENCIA)

